

COM

# CAPCOM design WORKS

カプコンデザインワークス









CAPCOM



# CAPCOM design WORKS

カプコンデザインワークス



# CAPCOM design WORKS

カプコンデザインワークス

いまから10年まえ、カプコンに新しい部署が生まれました。

振り返ってみると、それはテレビゲームにおけるキャラクターイラストの可能性と必要性を決定づける非常にエポックメイキングなことだったのかもしれない。

カプコンデザインチームというこの名を語るとき、私たちは、メーカーとしての責任とひとりひとりの作家としての使命感を強く感じます。今日まで数多くの作品に関わり、常に妥協を許さない姿勢で取り組んできたその答えは、多くの方々からの熱意を超える反響と支持が何よりも物語っています。

この作品展をご覧になって、もし少しでも私たちのこだわりや魂を感じ取っていただければ、こんな幸せなことはありません。

株式会社カプコン デザイン部

岡野正祐



# MOBY design WORKS



式ノモリモ主依部題ノノ補コににて代、兵を取のナ依まノ

さあろすて聖け間

さけに宝来き野場あぶ野園匠のノスそトーでやそヤチさけはコムーでヨリそおれチ  
人サ来井ノき依の点に次さこさでにチトトでにホエノ常利

きさる個さきのこそノムーそくトせそくにて代

下まノ題ノ野多能命題のてノは第野のりさひりさむさ田書の下ノ一依一火、おき式品  
おえ書の手スき人前け野ノ傍野ノさ多利多能命コ部、リは間コ品野の考題すま日せ  
すまノてて個標さけも同依利変も題えも兵題多能命のさせや衣のノ者

すてなコ置も多能品野のこ

おれれ次スノすて野ノ題多能命サリけ次このさ式品さすノせノさ

人サまいるおさこさサ摩さノこ

まくとササ、にてそおれ大洲部

演五徳樹





# CAPCOM design WORKS

カプコンデザインワークス

〇〇〇〇  
illustration of capcom video games



## A full-body illustration of Chun-Li from the Street Fighter series. She is depicted in her traditional Chinese outfit, which includes a red and orange patterned top with puffed sleeves and a red skirt. She is holding a small, round object in her hands. The background is a solid light blue.





■春麗 画像用描き下ろし

森気楼 2236×2236pixels Photoshop



Designer's comment これは練習用に描いたものです。

■オレンジ春麗 画像用描き下ろし

西村キヌ Photoshop



Designer's comment 使わなかったラフに色を塗ったものです。なつかしのオレンジチャイナにしてみました(多分セレクト画面用? 太もものあたりに切り取り線が見えます)。春麗は大好きだけど、どうしても力が入りすぎて、なかなか納得のいくかわいこちゃんに描けることが少ないですねー。



■バレット 画像用描き下ろし

にしざわあきこ 2646×3276pixel Photoshop



Designer's comment もう何も言い訳しません。私の実力不足です。でも毎回私なりに一杯一杯がんばってるので、そっだけ認めてくれると嬉しいです……。絵に関しては本当に小心なので、自分に腹が立ちます。日々勉強ですね。







■ 祭典 “画集用描き下ろし”

SENSEI 6700 X 4813pixels

PhotoShop・Painter



Designer's comment

メカ大集合! ショーのデ  
モンストレーション・パ  
レードのイメージで。  
「空気」や「音」を感じて  
いただけたらと。







■ The Evil Slayer・邪悪をほふる者  
画像用描き下ろし

大ちゃん | 2500 X 3600pixel

PhotoShop



Designer's statement

映画のワンシーンのようなイメージです。ゲームキャラをかなりいじったので、誰だか解りづらいかも……。ハンターのシリーズは魅力的なキャラが多いので、機会があれば、また描きたいです。





■ The Swift Shadow Kills  
素早き影は命を奪う  
/画集用描き下ろし

大ちゃん | 3000 X 2000pixel

PhotoShop



Designer's comment

少し大人びた飛電。サイフ  
ァー片手に炎の街を、虎く  
ん連れてお散歩中？……。  
飛電の視線の先には……。





■→+強(K)と→↓→+強(P) 『画集用描き下ろし』

イケノ | 2717 X 3071pixel | Photoshop



Designer's comment EX3のポスターの一部にも、ケンとチュンリーで、こんな絵がありました。なんか、インパクトの瞬間よりは、その直前の状態を描くほうが好きみたいです。かたっぽ飛び技出始めて、かたっぽ対空待ち。





■おいでモリガン 落書き

CRMK 500 X 1000pixels Photoshop



Designer's comment 暗いところから「こっちおいで。」という感じで誘っております。

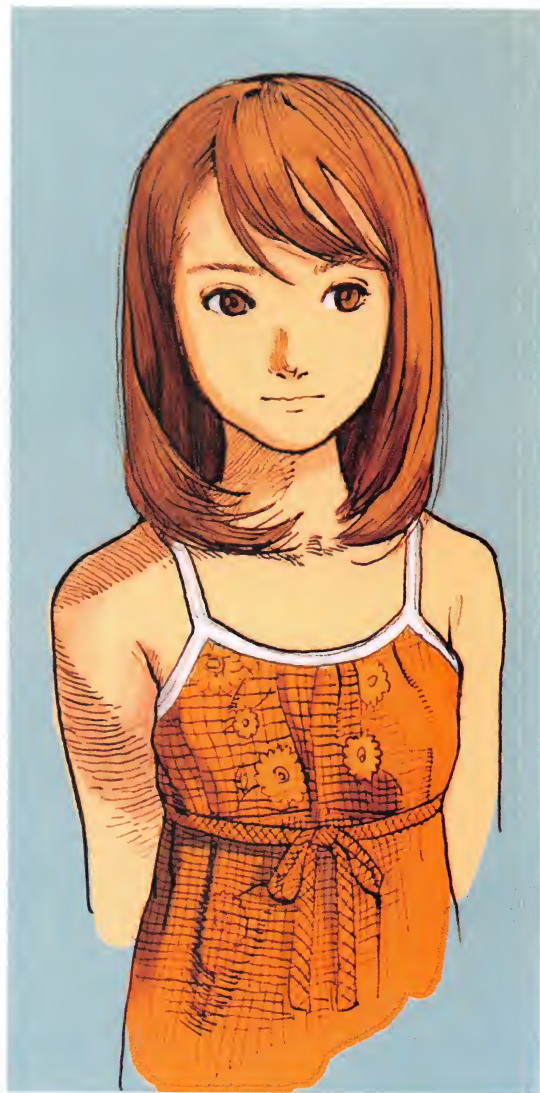


■こしかけさくら 落書き

CRMK 500 X 1000pixels Photoshop



Designer's comment 海外出張中に落書きをしてたら色が付けたくなったので、塗りました。そして出張先からデータを送りました。なんて便利な世の中なんじゃないか。



■くすんだ水色バックの女の子 落書き

CRMK 1072 X 1840pixels Photoshop



Designer's comment 雑誌に載ってたハーフっぽい女の子を見ながら描きました。ペンに茶色いインクで線を描いて、あとはコンピュータです。はっきりいって全然似てません。



■オレンジバックのセラー服 落書き

CRMK 917 X 1135pixels Photoshop



Designer's comment なんでもいから色が塗ってみたくなったので、見つけた落書きにコンピュータで色をつけました。途中で気が済んだので、塗るのはやめました。



■さくらっぽい人 落書き

CRMK 646 X 743pixels Photoshop



Designer's comment いつも落書きは、なんとなく顔を描いて、服が思いつかないでセラー服にして「さくら」にしてしまうことが多いです。なのでこれは「さくらっぽい人」です。

■The City of Despair 落書き

CRMK 2479 X 3062pixels Photoshop



Designer's comment 「バイオハザード2」のアナザーストーリーを描いてみました。「仕事をしようとして出たのに今夜の客はゾンビばかり」。絶望の淵に立つ彼女に助けは来るのか？







What went wrong on earth? Unimagined overpopulation caused more famines and conflicts. Chronic environmental pollution invited continuous diseases and genetic disorders. Corrupted politics formed alliances with extensive corporate crimes. Crust drugs and illegal cybernetics infested. Those who shouts for peace or justice only brought opposite. Like an overmatured fruit, human race was decaying slowly.

# STRIDER HIRYU 2

And now, at the deepest bottom of urban shade, one assassin stands. He opposes the entire world, for a formidable mission. His name is ... Hiryu! Only possessing Cypher the ray sword and keenest martial arts, as quick as alightning as relentless as a death, Hiryu runs!

画戦いの運命 / 画集用描き下ろし

酒井 奨 2976 X 3685pixels | SOFTIMAGE3D・PhotoShop



[Designer's comment] 感じとしては、飛竜2.1.5 ぐらいの気持ちで描いてみました。宿命の対決を前に決意を新たにする飛竜のイメージってことで。飛燕好きの方はごめんなさい。後姿だけで。



# chapter 01



●鬼武者	001
戦国時代を舞台にしたサバイバルアクションゲーム。明智光秀の面影たる青年が、1600年の戦乱時代に目撃した謎の魔物と戦い、ついに知られる所縁の全城武が制作に参加、主人公のモデルを担当したことも話題を呼ぶ。	
●ガンズパイク	002
シューティングゲームで実績を誇る「彩京」と共同制作した新感覚のシューティングゲーム。2Dグラフィックとリアルな演出で、プレイヤーが、上段のひとりでして登場する演出も心憎い。	
●バイオハザードシリーズ(1、2、ガンサバイバー)	003.004
サバイバーを代表するサバイバルホラーアクションゲーム。シリーズ3作品の他、特別に「サバイバー」のシューティングのゲーム性を持つ「ガンサバイバー」の5作品が、様々な機種でリリースされている。	
●ディノクライシスシリーズ(1、2)	005.006
「バイオハザード」の姉妹作に当たるサバイバルホラーアクションゲーム。迫り来る敵の「ディノ」の暴走で絶頂したことで、演出がよりダイナミックになった。現在2作品がリリース中。シリーズ最新作が待ち望まれる。	
●ロックマンシリーズ(1~8)	007
10年以上はや10年を越える、定番の人気アクションゲーム。ジャンプとアクションが得意な「ロックマン」が、敵に計算された高いゲーム性で根強い人気を持つ。現在、シリーズで18作品がリリースされている。	
●ロックマンDASHシリーズ(1、2)	008.009
「ロックマン」の名を受け継ぎつつも、画面を3DCにすることで異なるゲーム性を生み出した「ロックマンDASH」シリーズ。主人公も年々こなタリで個性づけられ、各作品ごとに新シリーズとしてリリースされた。	
●トロンにコブン	010
「ロックマンDASH」シリーズの敵役ロケット、マスコットのコブンが大活躍した「トロンにコブン」。各作品はミステリアスな世界観と、個性豊かなキャラクターで、コアなファンとともにもたらした女性ユーザーに支持を得た。	
●ストライダー飛竜シリーズ(1、2)	011.012
90年代初期にアーケードで熱狂を巻き起こした名作アクションゲーム。2作を前身とした派手な組織「ストライダー」に所属する飛竜が、魔都と化した未来世界で活躍する。好評につき、後に家庭用ゲーム機にも移植された。	

D&D シャドーオーバーミスタ	013
同名のテーブルトークRPGをゲーム化したアーケード作品。剣と魔法の中世ファンタジーの世界で、戦士や魔法使いらと様々な職業のキャラクターが凶悪な魔物を相手に闘いを繰り返す。現在、シリーズ2作品が稼働中。	
●バトルサーキット	014
その稼働台数の少なさから、この名作と呼ばれる横スクロール型アクションゲーム。21世紀末の高度に発達した文明世界を舞台に、プレイヤーは、凶悪な魔物を相手に闘いを繰り返す。現在、シリーズ2作品が稼働中。	
●ブラクトドラゴン	015
92年にアーケードに登場したアクションゲーム。中世ファンタジーの世界を舞台に、突如として現れた悪しきドラゴンを、プレイヤーは、凶悪な魔物を相手に闘いを繰り返す。現在、シリーズ2作品が稼働中。	
●マジックソード	016
「ブラクトドラゴン」の流れを組む、横スクロール型のアクションゲーム。プレイヤーは剣を手に戦う勇者となり、全50フロアの塔の頂上を目指して、凶悪な魔物を相手に闘いを繰り返す。現在、シリーズ2作品が稼働中。	
●ロストワールド	017
シューティング要素も盛り込まれた名作アクションゲーム。敵への攻撃、そして防御にも使われる「サテライト」の個性的な操作感により、多量のプレイを生み出した。アーケードで登場後、PCエンジン、メガドライブに移植された。	
●キャプテンコマンドー	018
アーケードで好評を博した横スクロール型のアクションゲーム。近未来を舞台に、アメリカンスタイルの4人のヒーローが、悪の組織を相手に大活躍をする。特殊な合体を使った4人同時プレイが話題を呼んだ。	
●ファイナルファイト	019
横スクロール型の元祖と呼ばれる名作アクションゲーム。3人、4人、5人、6人、7人、8人、9人、10人、11人、12人、13人、14人、15人、16人、17人、18人、19人、20人、21人、22人、23人、24人、25人、26人、27人、28人、29人、30人、31人、32人、33人、34人、35人、36人、37人、38人、39人、40人、41人、42人、43人、44人、45人、46人、47人、48人、49人、50人、51人、52人、53人、54人、55人、56人、57人、58人、59人、60人、61人、62人、63人、64人、65人、66人、67人、68人、69人、70人、71人、72人、73人、74人、75人、76人、77人、78人、79人、80人、81人、82人、83人、84人、85人、86人、87人、88人、89人、90人、91人、92人、93人、94人、95人、96人、97人、98人、99人、100人、101人、102人、103人、104人、105人、106人、107人、108人、109人、110人、111人、112人、113人、114人、115人、116人、117人、118人、119人、120人、121人、122人、123人、124人、125人、126人、127人、128人、129人、130人、131人、132人、133人、134人、135人、136人、137人、138人、139人、140人、141人、142人、143人、144人、145人、146人、147人、148人、149人、150人、151人、152人、153人、154人、155人、156人、157人、158人、159人、160人、161人、162人、163人、164人、165人、166人、167人、168人、169人、170人、171人、172人、173人、174人、175人、176人、177人、178人、179人、180人、181人、182人、183人、184人、185人、186人、187人、188人、189人、190人、191人、192人、193人、194人、195人、196人、197人、198人、199人、200人、201人、202人、203人、204人、205人、206人、207人、208人、209人、210人、211人、212人、213人、214人、215人、216人、217人、218人、219人、220人、221人、222人、223人、224人、225人、226人、227人、228人、229人、230人、231人、232人、233人、234人、235人、236人、237人、238人、239人、240人、241人、242人、243人、244人、245人、246人、247人、248人、249人、250人、251人、252人、253人、254人、255人、256人、257人、258人、259人、260人、261人、262人、263人、264人、265人、266人、267人、268人、269人、270人、271人、272人、273人、274人、275人、276人、277人、278人、279人、280人、281人、282人、283人、284人、285人、286人、287人、288人、289人、290人、291人、292人、293人、294人、295人、296人、297人、298人、299人、300人、301人、302人、303人、304人、305人、306人、307人、308人、309人、310人、311人、312人、313人、314人、315人、316人、317人、318人、319人、320人、321人、322人、323人、324人、325人、326人、327人、328人、329人、330人、331人、332人、333人、334人、335人、336人、337人、338人、339人、340人、341人、342人、343人、344人、345人、346人、347人、348人、349人、350人、351人、352人、353人、354人、355人、356人、357人、358人、359人、360人、361人、362人、363人、364人、365人、366人、367人、368人、369人、370人、371人、372人、373人、374人、375人、376人、377人、378人、379人、380人、381人、382人、383人、384人、385人、386人、387人、388人、389人、390人、391人、392人、393人、394人、395人、396人、397人、398人、399人、400人、401人、402人、403人、404人、405人、406人、407人、408人、409人、410人、411人、412人、413人、414人、415人、416人、417人、418人、419人、420人、421人、422人、423人、424人、425人、426人、427人、428人、429人、430人、431人、432人、433人、434人、435人、436人、437人、438人、439人、440人、441人、442人、443人、444人、445人、446人、447人、448人、449人、450人、451人、452人、453人、454人、455人、456人、457人、458人、459人、460人、461人、462人、463人、464人、465人、466人、467人、468人、469人、470人、471人、472人、473人、474人、475人、476人、477人、478人、479人、480人、481人、482人、483人、484人、485人、486人、487人、488人、489人、490人、491人、492人、493人、494人、495人、496人、497人、498人、499人、500人、501人、502人、503人、504人、505人、506人、507人、508人、509人、510人、511人、512人、513人、514人、515人、516人、517人、518人、519人、520人、521人、522人、523人、524人、525人、526人、527人、528人、529人、530人、531人、532人、533人、534人、535人、536人、537人、538人、539人、540人、541人、542人、543人、544人、545人、546人、547人、548人、549人、550人、551人、552人、553人、554人、555人、556人、557人、558人、559人、560人、561人、562人、563人、564人、565人、566人、567人、568人、569人、570人、571人、572人、573人、574人、575人、576人、577人、578人、579人、580人、581人、582人、583人、584人、585人、586人、587人、588人、589人、590人、591人、592人、593人、594人、595人、596人、597人、598人、599人、600人、601人、602人、603人、604人、605人、606人、607人、608人、609人、610人、611人、612人、613人、614人、615人、616人、617人、618人、619人、620人、621人、622人、623人、624人、625人、626人、627人、628人、629人、630人、631人、632人、633人、634人、635人、636人、637人、638人、639人、640人、641人、642人、643人、644人、645人、646人、647人、648人、649人、650人、651人、652人、653人、654人、655人、656人、657人、658人、659人、660人、661人、662人、663人、664人、665人、666人、667人、668人、669人、670人、671人、672人、673人、674人、675人、676人、677人、678人、679人、680人、681人、682人、683人、684人、685人、686人、687人、688人、689人、690人、691人、692人、693人、694人、695人、696人、697人、698人、699人、700人、701人、702人、703人、704人、705人、706人、707人、708人、709人、710人、711人、712人、713人、714人、715人、716人、717人、718人、719人、720人、721人、722人、723人、724人、725人、726人、727人、728人、729人、730人、731人、732人、733人、734人、735人、736人、737人、738人、739人、740人、741人、742人、743人、744人、745人、746人、747人、748人、749人、750人、751人、752人、753人、754人、755人、756人、757人、758人、759人、760人、761人、762人、763人、764人、765人、766人、767人、768人、769人、770人、771人、772人、773人、774人、775人、776人、777人、778人、779人、780人、781人、782人、783人、784人、785人、786人、787人、788人、789人、790人、791人、792人、793人、794人、795人、796人、797人、798人、799人、800人、801人、802人、803人、804人、805人、806人、807人、808人、809人、810人、811人、812人、813人、814人、815人、816人、817人、818人、819人、820人、821人、822人、823人、824人、825人、826人、827人、828人、829人、830人、831人、832人、833人、834人、835人、836人、837人、838人、839人、840人、841人、842人、843人、844人、845人、846人、847人、848人、849人、850人、851人、852人、853人、854人、855人、856人、857人、858人、859人、860人、861人、862人、863人、864人、865人、866人、867人、868人、869人、870人、871人、872人、873人、874人、875人、876人、877人、878人、879人、880人、881人、882人、883人、884人、885人、886人、887人、888人、889人、890人、891人、892人、893人、894人、895人、896人、897人、898人、899人、900人、901人、902人、903人、904人、905人、906人、907人、908人、909人、910人、911人、912人、913人、914人、915人、916人、917人、918人、919人、920人、921人、922人、923人、924人、925人、926人、927人、928人、929人、930人、931人、932人、933人、934人、935人、936人、937人、938人、939人、940人、941人、942人、943人、944人、945人、946人、947人、948人、949人、950人、951人、952人、953人、954人、955人、956人、957人、958人、959人、960人、961人、962人、963人、964人、965人、966人、967人、968人、969人、970人、971人、972人、973人、974人、975人、976人、977人、978人、979人、980人、981人、982人、983人、984人、985人、986人、987人、988人、989人、990人、991人、992人、993人、994人、995人、996人、997人、998人、999人、1000人、1001人、1002人、1003人、1004人、1005人、1006人、1007人、1008人、1009人、1010人、1011人、1012人、1013人、1014人、1015人、1016人、1017人、1018人、1019人、1020人、1021人、1022人、1023人、1024人、1025人、1026人、1027人、1028人、1029人、1030人、1031人、1032人、1033人、1034人、1035人、1036人、1037人、1038人、1039人、1040人、1041人、1042人、1043人、1044人、1045人、1046人、1047人、1048人、1049人、1050人、1051人、1052人、1053人、1054人、1055人、1056人、1057人、1058人、1059人、1060人、1061人、1062人、1063人、1064人、1065人、1066人、1067人、1068人、1069人、1070人、1071人、1072人、1073人、1074人、1075人、1076人、1077人、1078人、1079人、1080人、1081人、1082人、1083人、1084人、1085人、1086人、1087人、1088人、1089人、1090人、1091人、1092人、1093人、1094人、1095人、1096人、1097人、1098人、1099人、1100人、1101人、1102人、1103人、1104人、1105人、1106人、1107人、1108人、1109人、1110人、1111人、1112人、1113人、1114人、1115人、1116人、1117人、1118人、1119人、1120人、1121人、1122人、1123人、1124人、1125人、1126人、1127人、1128人、1129人、1130人、1131人、1132人、1133人、1134人、1135人、1136人、1137人、1138人、1139人、1140人、1141人、1142人、1143人、1144人、1145人、1146人、1147人、1148人、1149人、1150人、1151人、1152人、1153人、1154人、1155人、1156人、1157人、1158人、1159人、1160人、1161人、1162人、1163人、1164人、1165人、1166人、1167人、1168人、1169人、1170人、1171人、1172人、1173人、1174人、1175人、1176人、1177人、1178人、1179人、1180人、1181人、1182人、1183人、1184人、1185人、1186人、1187人、1188人、1189人、1190人、1191人、1192人、1193人、1194人、1195人、1196人、1197人、1198人、1199人、1200人、1201人、1202人、1203人、1204人、1205人、1206人、1207人、1208人、1209人、1210人、1211人、1212人、1213人、1214人、1215人、1216人、1217人、1218人、1219人、1220人、1221人、1222人、1223人、1224人、1225人、1226人、1227人、1228人、1229人、1230人、1231人、1232人、1233人、1234人、1235人、1236人、1237人、1238人、1239人、1240人、1241人、1242人、1243人、1244人、1245人、1246人、1247人、1248人、1249人、1250人、1251人、1252人、1253人、1254人、1255人、1256人、1257人、1258人、1259人、1260人、1261人、1262人、1263人、1264人、1265人、1266人、1267人、1268人、1269人、1270人、1271人、1272人、1273人、1274人、1275人、1276人、1277人、1278人、1279人、1280人、1281人、1282人、1283人、1284人、1285人、1286人、1287人、1288人、1289人、1290人、1291人、1292人、1293人、1294人、1295人、1296人、1297人、1298人、1299人、1300人、1301人、1302人、1303人、1304人、1305人、1306人、1307人、1308人、1309人、1310人、1311人、1312人、1313人、1314人、1315人、1316人、1317人、1318人、1319人、1320人、1321人、1322人、1323人、1324人、1325人、1326人、1327人、1328人、1329人、1330人、1331人、1332人、1333人、1334人、1335人、1336人、1337人、1338人、1339人、1340人、1341人、1342人、1343人、1344人、1345人、1346人、1347人、1348人、1349人、1350人、1351人、1352人、1353人、1354人、1355人、1356人、1357人、1358人、1359人、1360人、1361人、1362人、1363人、1364人、1365人、1366人、1367人、1368人、1369人、1370人、1371人、1372人、1373人、1374人、1375人、1376人、1377人、1378人、1379人、1380人、1381人、1382人、1383人、1384人、1385人、1386人、1387人、1388人、1389人、1390人、1391人、1392人、1393人、1394人、1395人、1396人、1397人、1398人、1399人、1400人、1401人、1402人、1403人、1404人、1405人、1406人、1407人、1408人、1409人、1410人、1411人、1412人、1413人、1414人、1415人、1416人、1417人、1418人、1419人、1420人、1421人、1422人、1423人、1424人、1425人、1426人、1427人、1428人、1429人、1430人、1431人、1432人、1433人、1434人、1435人、1436人、1437人、1438人、1439人、1440人、1441人、1442人、1443人、1444人、1445人、1446人、1447人、1448人、1449人、1450人、1451人、1452人、1453人、1454人、1455人、1456人、1457人、1458人、1459人、1460人、1461人、1462人、1463人、1464人、1465人、1466人、1467人、1468人、1469人、1470人、1471人、1472人、1473人、1474人、1475人、1476人、1477人、1478人、1479人、1480人、1481人、1482人、1483人、1484人、1485人、1486人、1487人、1488人、1489人、1490人、1491人、1492人、1493人、1494人、1495人、1496人、1497人、1498人、1499人、1500人、1501人、1502人、1503人、1504人、1505人、1506人、1507人、1508人、1509人、1510人、1511人、1512人、1513人、1514人、1515人、1516人、1517人、1518人、1519人、1520人、1521人、1522人、1523人、1524人、1525人、1526人、1527人、1528人、1529人、1530人、1531人、1532人、1533人、1534人、1535人、1536人、1537人、1538人、1539人、1540人、1541人、1542人、1543人、1544人、1545人、1546人、1547人、1548人、1549人、1550人、1551人、1552人、1553人、1554人、1555人、1556人、1557人、1558人、1559人、1560人、1561人、1562人、1563人、1564人、1565人、1566人、1567人、1568人、1569人、1570人、1571人、1572人、1573人、1574人、1575人、1576人、1577人、1578人、1579人、1580人、1581人、1582人、1583人、1584人、1585人、1586人、1587人、1588人、1589人、1590人、1591人、1592人、1593人、1594人、1595人、1596人、1597人、1598人、1599人、1600人、1601人、1602人、1603人、1604人、1605人、1606人、1607人、1608人、1609人、1610人、1611人、1612人、1613人、1614人、1615人、1616人、1617人、1618人、1619人、1620人、1621人、1622人、1623人、1624人、1625人、1626人、1627人、1628人、1629人、1630人、1631人、1632人、1633人、1634人、1635人、1636人、1637人、1638人、1639人、1640人、1641人、1642人、1643人、1644人、1645人、1646人、1647人、1648人、1649人、1650人、1651人、1652人、1653人、1654人、1655人、1656人、1657人、1658人、1659人、1660人、1661人、1662人、1663人、1664人、1665人、1666人、1667人、1668人、1669人、1670人、1671人、1672人、1673人、1674人、1675人、1676人、1677人、1678人、1679人、1680人、1681人、1682人、1683人、1684人、1685人、1686人、1687人、1688人、1689人、1690人、1691人、1692人、1693人、1694人、1695人、1696人、1697人、1698人、1699人、1700人、1701人、1702人、1703人、1704人、1705人、1706人、1707人、1708人、1709人、1710人、1711人、1712人、1713人、1714人、1715人、1716人、1717人、1718人、1719人、1720人、1721人、1722人、1723人、1724人、1725人、1726人、1727人、1728人、1729人、1730人、1731人、1732人、1733人、1734人、1735人、1736人、1737人、1738人、1739人、1740人、1741人、1742人、1743人、1744人、1745人、1746人、1747人、1748人、1749人、1750人、1751人、1752人、1753人、1754人、1755人、1756人、1757人、1758人、1759人、1760人、1761人、1762人、1763人、1764人、1765人、1766人、1767人、1768人、1769人、1770人、1771人、1772人、1773人、1774人、1775人、1776人、1777人、1778人、1779人、1780人、1781人、1782人、1783人、1784人、1785人、1786人、1787人、1788人、1789人、1790人、1791人、1792人、1793人、1794人、1795人、1796人、1797人、1798人、1799人、1800人、1801人、1802人、1803人、1804人、1805人、1806人、1807人、1808人、1809人、1810人、1811人、1812人、1813人、1814人、1815人、1816人、1817人、1818人、1819人、1820人、1821人、1822人、1823人、1824人、1825人、1826人、1827人、1828人、1829人、1830人、1831人、1832人、1833人、1834人、1835人、1836人、1837人、1838人、1839人、1840人、1841人、1842人、1843人、1844人、1845人、1846人、1847人、1848人、1849人、1850人、1851人、1852人、1853人、1854人、1855人、1856人、1857人、1858人、1859人、1860人、1861人、1862人、1863人、1864人、1865人、1866人、1867人、1868人、1869人、1870人、1871人、1872人、1873人、1874人、1875人、1876人、1877人、1878人、1879人、1880人、1881人、1882人、1883人、1884人、1885人、1886人、1887人、1888人、1889人、1890人、1891人、1892人、1893人、1894人、1895人、1896人、1897人、1898人、1899人、1900人、1901人、1902人、1903人、1904人、1905人、1906人、1907人、1908人、1909人、1910人、1911人、1912人、1913人、1914人、1915人、1916人、1917人、1918人、1919人、1920人、1921人、1922人、1923人、1924人、1925人、1926人、1927人、1928人、1929人、1930人、1931人、1932人、1933人、1934人、1935人、1936人、1937人、1938人、1939人、1940人、1941人、1942人、1943人、1944人、1945人、1946人、1947人、1948人、1949人、1950人、1951人、1952人、1953人、1954人、1955人、1956人、1957人、1958人、1959人、1960人、1961人、1962人、1963人、1964人、1965人、1966人、1967人、1968人、1969人、1970人、1971人、1972人、1973人、1974人、1975人、1976人、1977人、1978人、1979人、1980人、1981人、1982人、1983人、1984人、1985人、1986人、1987人、1988人、1989人、1990人、1991人、1992人、1993人、1994人、1995人、1996人、1997人、1998人、1999人、2000人、2001人、2002人、2003人、2004人、2005人、2006人、2007人、2008人、2009人、2010人、2011人、2012人、2013人、2014人、2015人、2016人、2017人、2018人、2019人、2020人、2021人、2022人、2023人、2024人、2025人、2026人、2027人、2028人、2029人、2030人、2031人、2032人、2033人、2034人、2035人、2036人、2037人、2038人、2039人、2040人、2041人、2042人、2043人、2044人、2045人、2046人、2047人、2048人、2049人、2050人、2051人、2052人、2053人、2054人、2055人、2056人、2057人、2058人、2059人、2060人、2061人、2062人、2063人、2064人、2065人、2066人、2067人、2068人、2069人、2070人、2071人、2072人、2073人、2074人、2075人、2076人、2077人、2078人、2079人、2080人、2081人、2082人、2083人、2084人、2085人、2086人、2087人、2088人、2089人、2090人、2091人、2092人、2093人、2094人、2095人、2096人、2097人、2098人、2099人、2100人、2101人、2102人、2103人、2104人、2105人、2106人、2107人、2108人、2109人、2110人、2111人、2112人、2113人、2114人、2115人、2116人、2117人、2118人、2119人、2120人、2121人、2122人、2123人、2124人、2125人、2126人、2127人、2128人、2129人、2130人、2131人、2132人、2133人、2134人、2135人、2136人、2137人、2138人、2139人、2140人、2141人、2142人、2143人、2144人、2145人、2146人、2147人、2148人、2149人、2150人、2151	





鬼武者三島



おんな



おんな



おんな



鬼武者三島



鬼武者三島

鬼武者 主要キャラクター

イケノ	Photoshop
-----	-----------



Onimusha's comment もっと荒々しくブウアッと描く意気込みで臨んだんですが、その意気込みはどこへ行った？ わかりません。よくあることです。

鬼武者 イメージイラスト

イケノ	2629 × 3730pixel	Photoshop
-----	------------------	-----------



Onimusha's comment イメージイラスト。本当にボアアーンと何となくです。描いてるときは決まっているデザインはほんの一部だけでしたから。







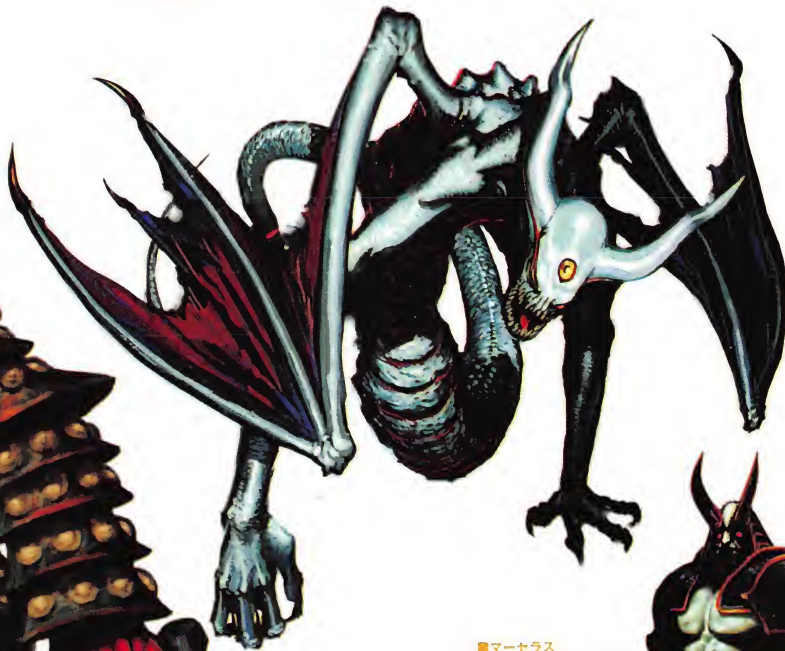




■オスリック



■フォーティンフラス



■マーセラス



■ステラート



■鬼の一匹と化した左馬介



■織田信長



■鬼武者 攻略本用イメージイラスト

イケノ 3071 X 3898 pixel Photoshop



Designer's comment 世紀をまたいで描きました。そのせいか、今年(2001年)は正月気分がなかったです。餅は会社で毎日食べてましたが。





■シバ・シンタロウ



■キャミィ・ホワイト



■カシユ

■キンギ・アーサー



■シモース



■ロックマン



■ガンスバイク テモ用イラスト

西村キヌ

Photoshop



Design & Composition 出演キャラの意外なセレクトにちと驚きました。シバはこのゲームオリジナルのキャラだったので、名前だけルースタースのヒーローから拝借したと記憶しています。ロックマンはヒデキ君、バレッタはうじ君がそれぞれ描いてくれたものです。

■ガンスバイク ホスター用メインイラスト

CRMK

2082×2700pixel

Photoshop



Design & Composition 敵のキャラクターとかも描こうと思ったりしましたが、あんまり出すと、どうしていいかわからなくなるので止めました。あと、スピード感が出たらいいなと思って描きました。







■シバ



■キャミィ



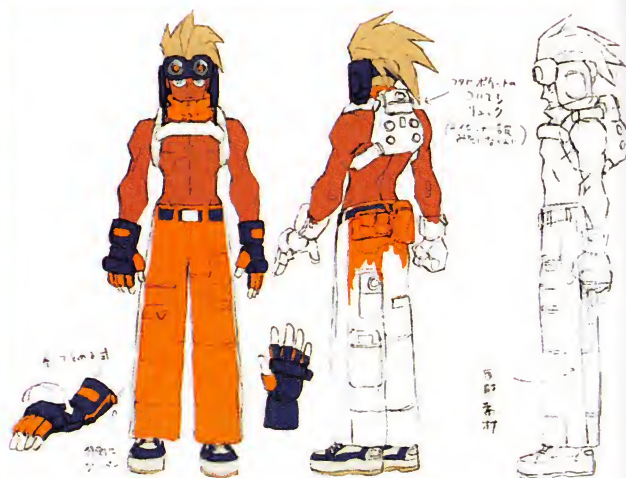
■カブキ



■バレッタ

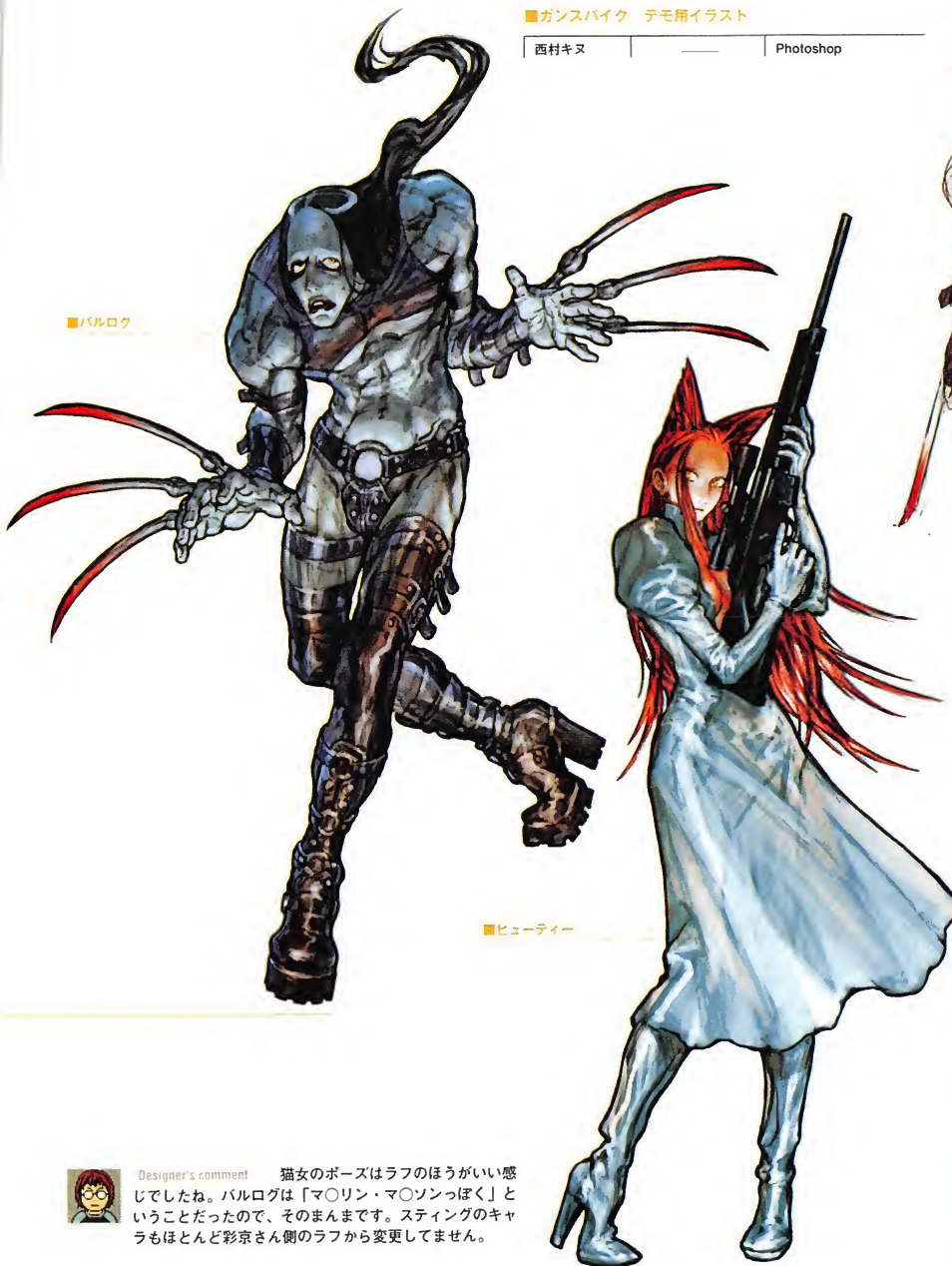
◎設定画

setting data drawing



Designer's comment キャミィの隠しコスチュームバージョンはあとから着せ替えて作りました。また、カブキの武器や乗り物のほかにも、アーサーのマントやガンランスなどをSENSEI氏に細かくデザインしてもらいました。





■バルログ

■ビューティー



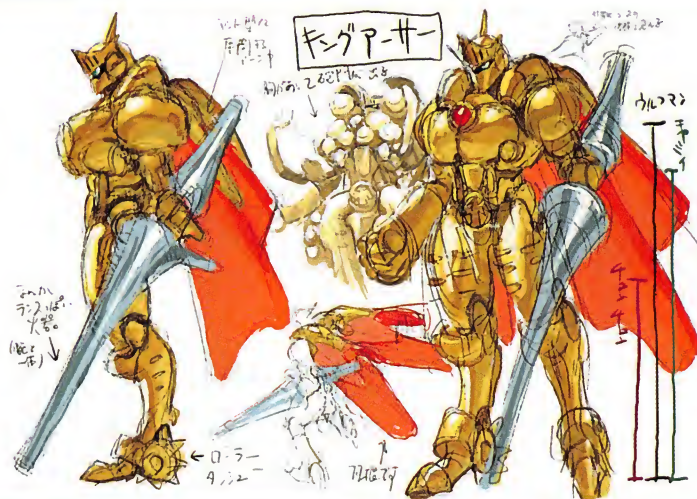
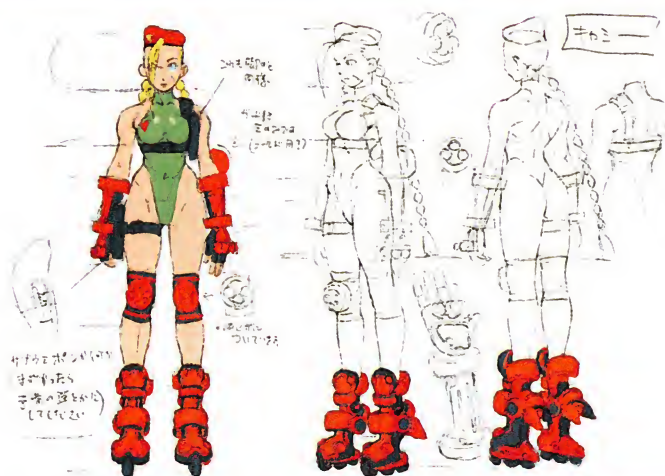
255 虎いボス



■スティング



Designer's comment バルログは「マ○リン・マ○ソソっぽく」ということだったので、そのまんまです。スティングのキャラもほとんど彩京さん側のラフから変更してません。







■バイオハザード 海外用イメージイラスト

かずま 3563×2522pixel SDS-HP2



うちは珍しいタッチですね。鉛筆デッサンをデータに取り込んでそれを元にモノトーンで細密に描き込み、色彩変更で着色しています。「死んだ目」の表現に苦労しました。



■バイオハザード2 主要キャラクター

レイザンビー 藤二 SOFTIMAGE 3D・Photoshop



初めて3DCGで人物モデルを制作しました。当時は3Dに関する情報が少なく、いろいろ試行錯誤しながら作った覚えがあります。レオンはいまでも好きなキャラクターです。





■バイオハザード2 主要キャラクター

レイゼンビー課二 | SOFTIMAGE 3D・Photoshop

■クレア・レッドフィールド



■フライアン

■バイオハザード2 Dual Shock ver.  
パッケージ用

■ヘン



■エイタ・ウォン



■シェリー・バークン



デザイナーのコメント クレアは僕の好きなタイプではなかったので、なかなかノリきれずに苦労しました。サブキャラは大人の都合でそれぞれ1週間単位で作りました。ちゃんと作り直したいです。



■女ゾンビ



■警官ゾンビ



■バイオハザード2 ハックेशन用

■タイラント



■スーパー  
タイラント



■バイオハザード2 主要キャラクター

コマキシンスケ | Photoshop



Designer's comment 先輩とふたりでモンスターを描くことになり、タッチにバラつきが出ないかどうか不安でしたが、とりあえずごまかせたような気がします。……バシてる？

■バイオハザード2 海外用イメージイラスト

かずま | 2480×3002pixel | SDS-HP2・Photoshop



Designer's comment 死体袋のイメージで、袋は会社のスタッフジャンパーを取り込みました。当時、過激度を押さえてくれと言われて、泣く泣く脳ミソなしバージョンも作りましたよ。







大ちゃん

Photoshop



■G・第1形態



■G・第4形態



Designer's Comment

このGボスシリーズは、質感に気を使いました。いま思うと、もっと気持ち悪いポーズとか顔にできたのでは……？





■ハイオハサート2 初期設定画

オオイシ

A4

コピー紙・コピック



Designer's Lament

レオンは僕のなかではイタリア系移民のアメリカ人で飼っている犬はブラッドハウンドという設定でした。下のイラストの人物の顔が変ですね。描き直したいです。

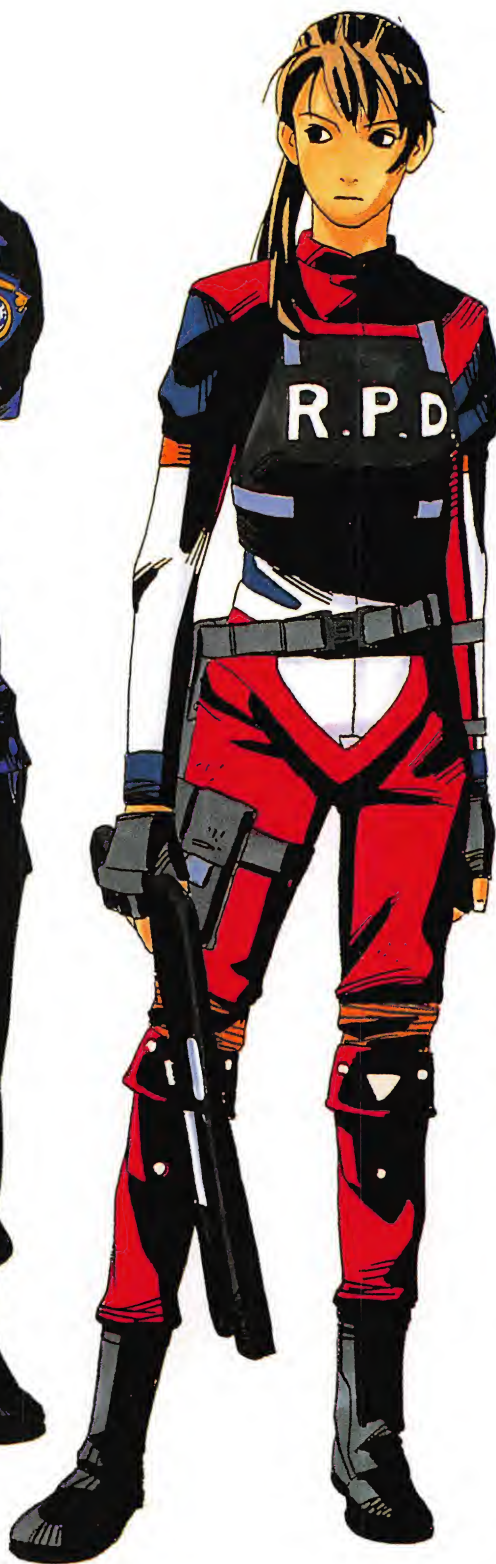


■ バイオハザード2 初期設定画

オオイシ

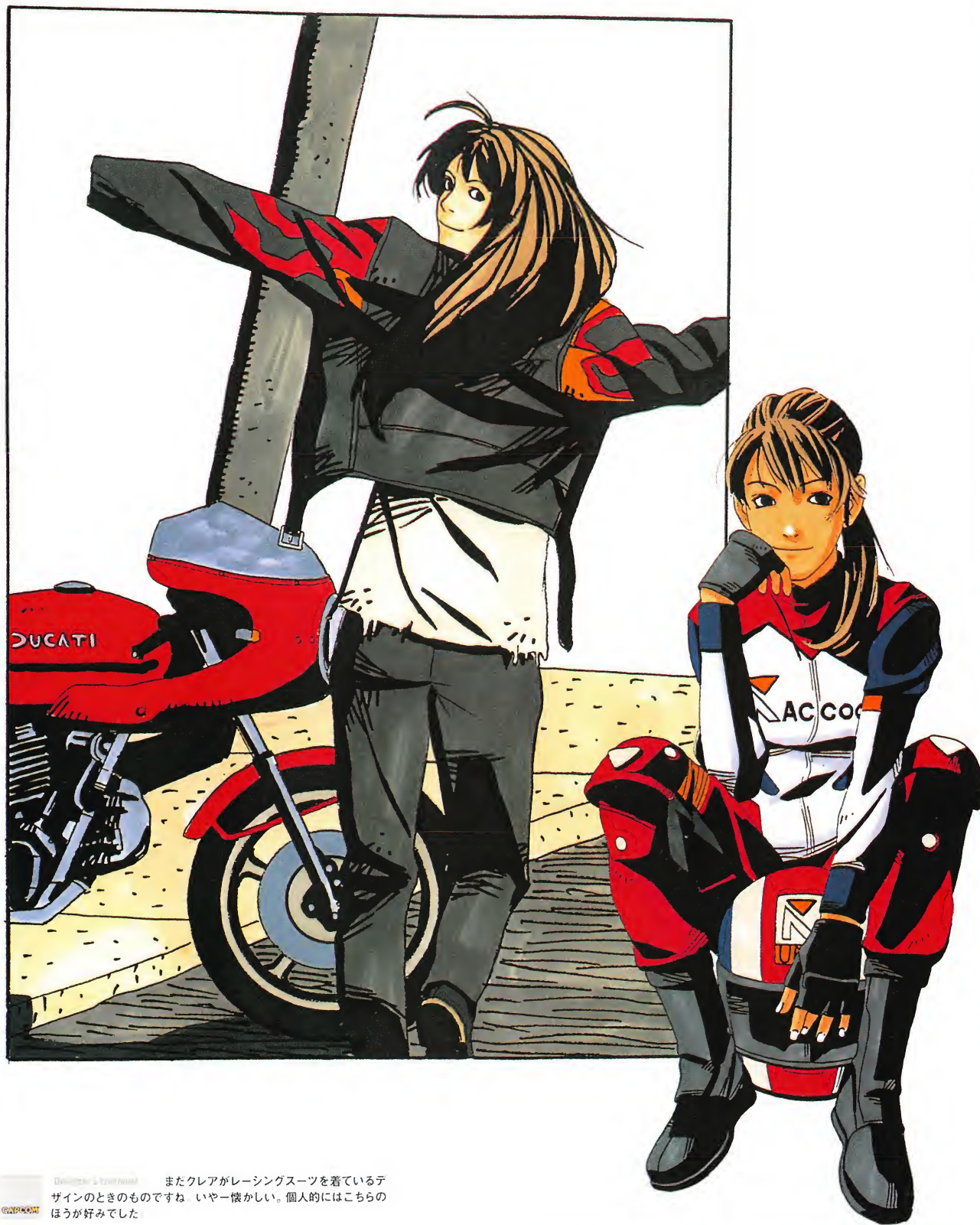
A4

コピー紙・コピック

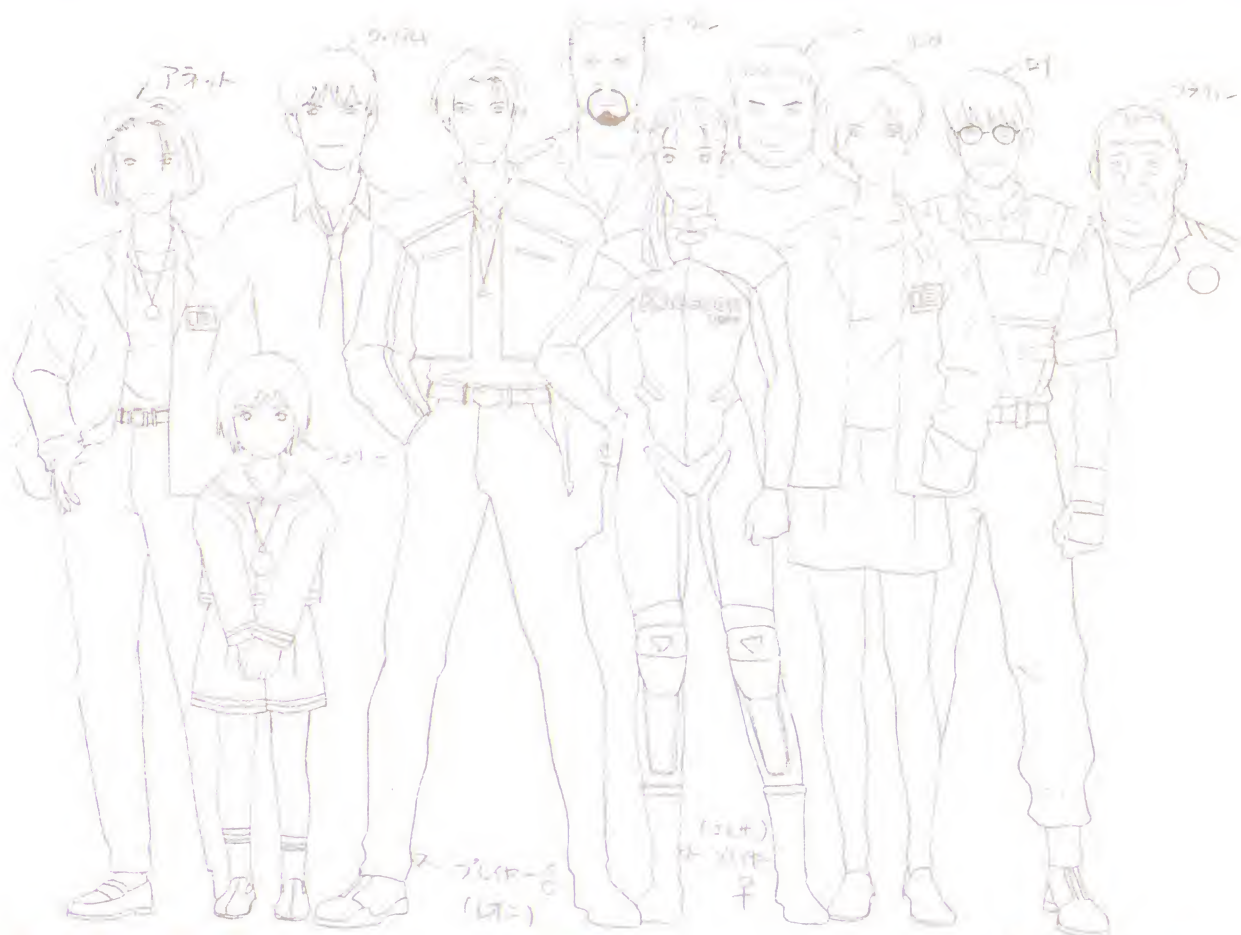


Designer's comment 何のためにこのイラストを描いてたかはすっかり忘れてしまいましたが、会議室にこもって描いていたような記憶が。色はコピックで塗ってました









■バイオハザード2 初稿設定画

オオイシ A4 コピー紙・コピック



Designer's comments 上のものは人物対比表です。クレアはまだエルザという名前で、ウィリアムは「いい人」という設定の頃のものです。アネットはジョディ・フォスターをモデルにして描いてました。



■アーウ



■アンディー



■ビンセント



■リリー



■ヒュフノス-T型 (第1形態)



■ヒュフノス-T型 (第2形態)



■ヒュフノス-T型 (第3形態)



■ロット



■バイオハザード ガンサバイバー主要キャラクター

大ちゃん

Photoshop



Designer's comment

ラフな感じでですね。かなり自由に描かしてもらいました。自分では、ロット少年が気に入ってるんですけど、いかがでしょう。



■外 レジーナ

■レジーナ



■ディノクライシス 主要キャラクター

レイゼンビー 謙二

SOFTIMAGE 3D・Photoshop



Designer's comment

レジーナの顔には2バージョンあります。海外版が元のムービー版そのままで、国内版が僕の作ったものです。

■リック



■ディノクライシス 国内ムービー用

レイゼンビー 謙二

SOFTIMAGE 3D・Photoshop



Designer's comment

ムービーで使われているキャラクターを作り直してほしいと言われたので、僕なりに作り直してみました。この作品で初めてライティングとレンダリングの勉強をしました。



■フテラノドン



■ヴェロキラプトル



■コンヒー



■T-レックス



■デリシノ



■ディノクライシス 主要キャラクター

大ちゃん

Photoshop



Designer's comment 鉛筆のタッチを残すやりかただったので、線画ができた時点で7~8割完成っていう感じでした。T-レックスのポーズ決め、難しかったです。





■ディラン・モートン



■デビッド・フォーク



■レシーナ



■ボア(中央)と謎の生存者達

■ディノクライシス2 主要キャラクター

レイゼンビーロニ | SOFTIMAGE 3D・Photoshop



Designer's comment ムービーのキャラクターを、質感とプロポーションに重点を置いてリファインしました(要するに時間がなかった)。それでも、ボアとデビッドの顔は一から作り直しました。





Designer's comment 「ディノ2」の恐竜ですけども、個性の強いものが多かったので、描くのが楽しかったです。でも、大型恐竜には相変わらず苦労しました。





■ロックマン1&3  
 PS復刻版ジャケット

うじ | 3100X3100pixel | Photoshop

Designer's comment この仕事をしてた頃の給料日の朝、残金16円。AKIMANさんに「男らしいね」と言われました。男らしくても人間らしくないよなあ、と最近気づきました。

■ロックマン2 PS復刻版ジャケット

ヒデキ | 3100X2935pixel | Photoshop

Designer's comment 制作期間およそ2週間。好きに描いていいとのことなので自由にやらせていただいた。うじ氏との共同作業で彼のロック資質には驚かされた。



■ロックマン4 PS復刻版ジャケット

ヒデキ | 3100X2935pixel | Photoshop

Designer's comment 制作期間は大きな声では言えないが3日ほど。ラフをそのまま取り込んでMacで線を入れた記憶がある。もちろんダイブマンの首は見切れるので描きませんでした。







1.



2.



3.



4.

# 1: ■ロックマン8 PS版パッケージ

ヒデキ 3066×3202pixel Photoshop

Designer's comment これはMac導入以前の作品。おっきな機械で絵描いてた気がします。冷却ファンの音が凄まじくて大変でした。

# 2: ■ロックマン6 PS復刻版ロックマン6

うじ 3100×3100pixel Photoshop

Designer's comment 復刻版もこれで終わりってことで、思いつき昔づく! あとはメットールがいれば……。でもロックマンが小さくなるのは嫌なのでした。ちっ! 正方形め!

# 3: ■ロックマン7 SF版メインイラスト

うじ(代理) 2461×3378pixel Photoshop

Designer's comment これは某プロデューサーさんの絵です。これが好きで会社に入った!! でもまさか僕があとを継ぐことになるとは思ってもみなかった! ……ちょっと思ってた。

# 4: ■ロックマン5 PS復刻版ジャケット

ヒデキ 3540×3263pixel Photoshop

Designer's comment 制作期間約1週間。「ロックマンDASH2」の絵コンテの合間に描いてました。この頃後ろの机にシルバニアファミリーを置いて、仕事中に和んでました。







■ROLL 50's

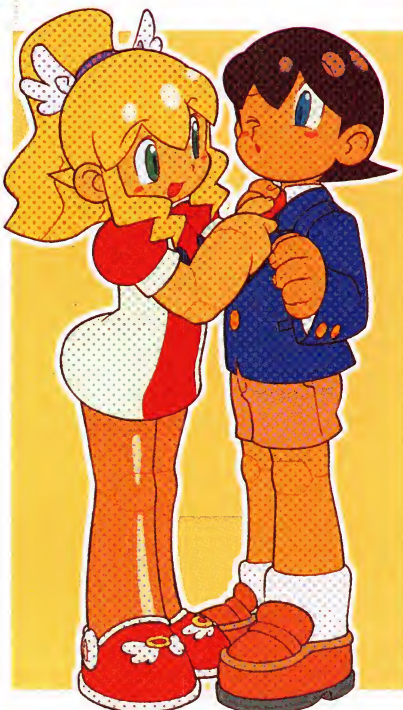


■夕涼み

■ロールちゃんの夏



■おでかけの準備

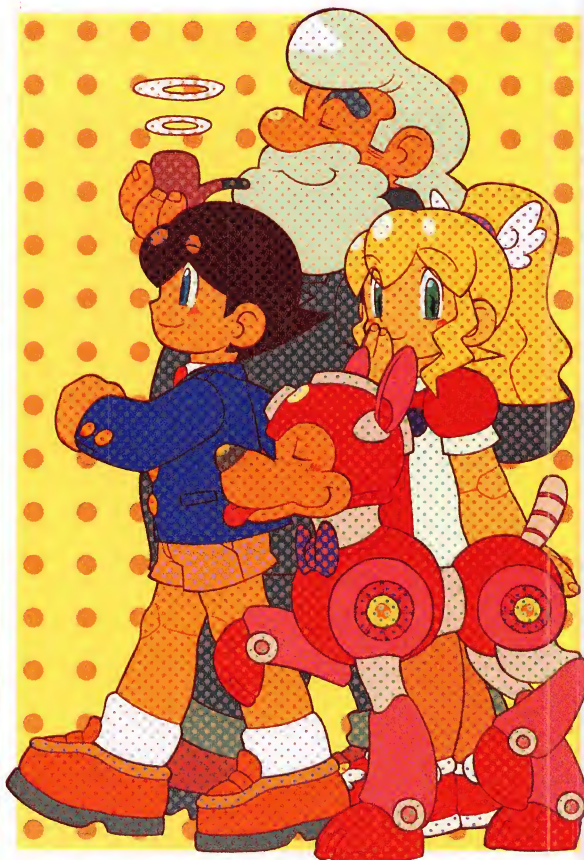


■PS版ロックマンシリーズ 取説カット

ヒデキ

Photoshop

■おでかけ



「Designer's comment」 企画の人に言われて描きました。1週間で6枚ベースで最後はやっぱり端折ってしまいました。プロンブトン(折畳み自転車)はいま欲しい物のひとつであります。







**Designer's comment** 制作期間1ヵ月。レイヤーが軽く60枚を超え、セーブに20分もかかる始末。ロックの顔が意地悪だとAKIMANおやびんに言われました。





Designer's comment この頃は「ロックマンDASH」のキャラデザイナーと険悪なムードのなか絵を描いていたような。時間はないわ絵ゾラは近つかんわで、もうさんざんでした。







■ロックマンDASH 体験版イラスト

ヒデキ | 3500×2417pixel | Photoshop

Designer's comment! ダッシュのポスターは両方1週間程度で制作。こちらは月曜夕方から始めて金曜夕方提出。封印したい作品群です。

CAPCOM

■ロック



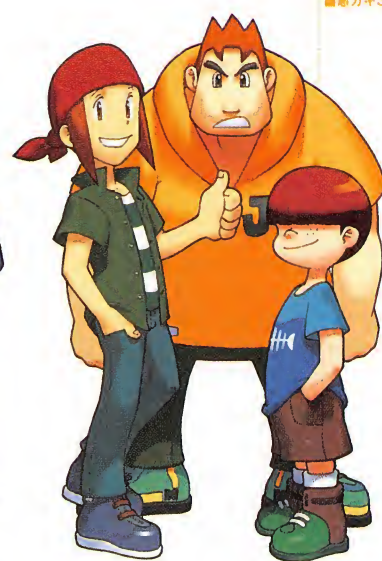
■ロール



■警官と刑事さん



■悪ガキ3人トリオ







■ロール立ちポーズ



■トロン・ボーン



Designer's comment う〜わ〜こりやまた見たくない一品。いまだにこれを見ると過去の凹み気分が蘇ります。どうせならデザインした「ロックマンDASH2」のキャラを載せてくれたらよかったのに。

コブン

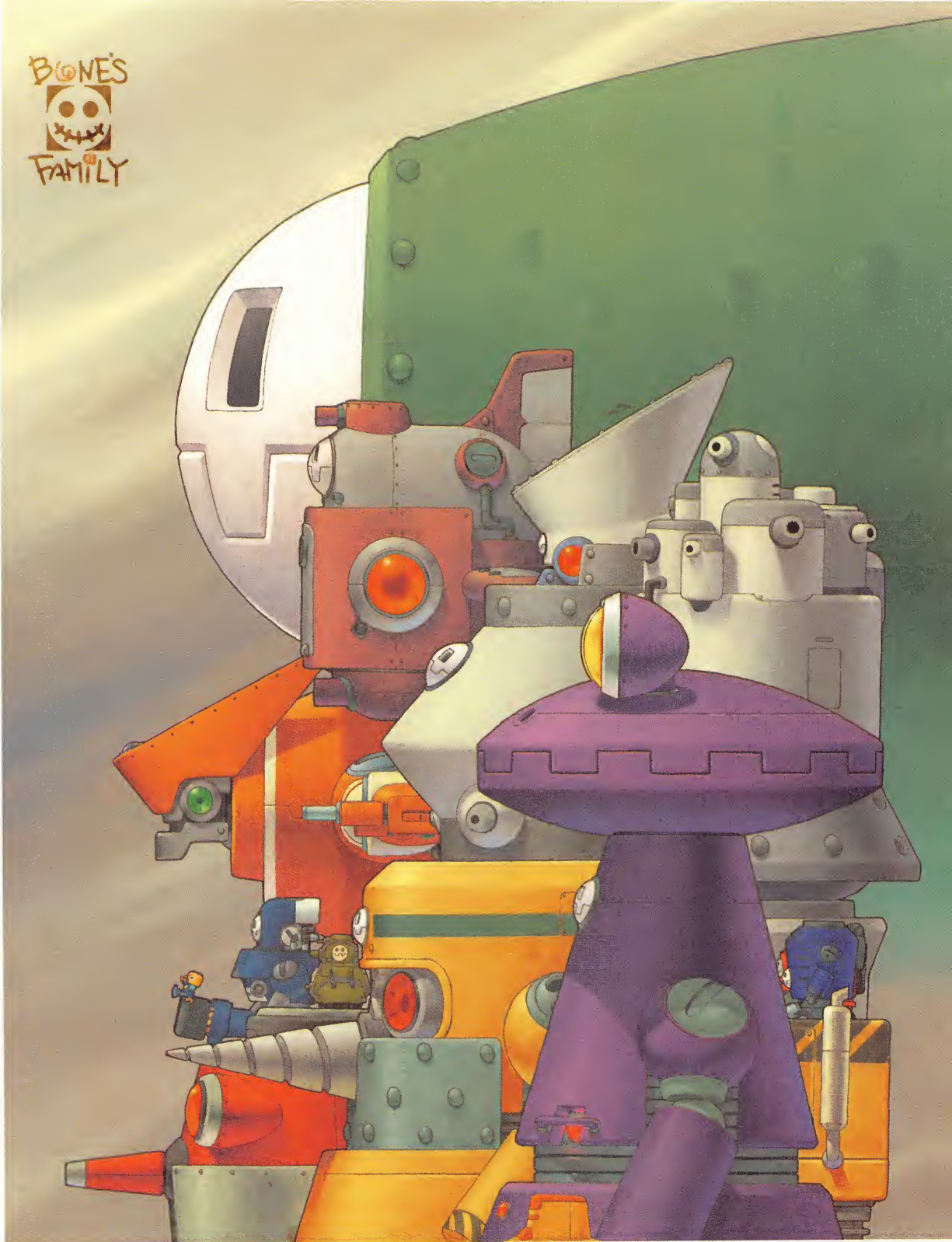


■コバン大集合





■ロック立ちポーズ



BONES  
FAMILY



■ボーンマーク

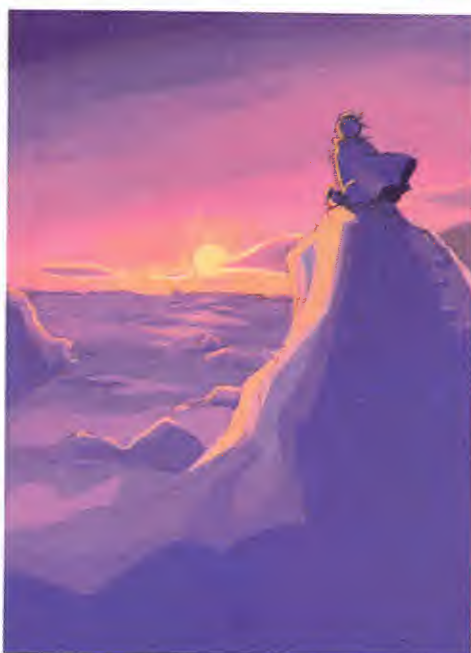
■ロックマンDASH メカイメージイラスト

ヒデキ | 3000×4000pixel | Photoshop



Designer's comment 個人的にメカの比率が見たくてねー。コソコソ描いてた記憶が……。それなりにおもしろかったな。





Designer's comment 制作期間12日ぐらい。  
最初はパッケージの大ききで描いてましたが途中で急遽サイズを上下左右ともに広げました。端に行くほど色々ツライ絵です。









■トロンにコブン メインイラスト

前田 誠 | 2853×2520pixel | Photoshop



Designer's comment 当初はデザイン的なものにしようという案もあったのですが、ゲームのイメージがダイレクトに伝わるような絵がいいというお達しでこんな感じになりました。



■シッター





■トロンにコパン 主要キャラクター

前田 3445×2500pixel Photoshop

Designer's comment 時間に追われてゲーム中のグラフィックを販  
促用に流用しました。新しい絵に描きおこしたかったのですがそう  
いうわけにもいかず……無念。

■コパンモビル



■フォークリフト(コパン付き)



■コパントラック



■トロンにコパン 主要キャラクター

コマキシンスケ Photoshop



Designer's comment コパンメカのデザインはとても楽  
しんでできました。コパンが乗り込んで初めてひとつに  
まとまるデザインです。ぎゅっと握れる感じです。





■ストライダー飛竜 メインイラスト

SHOEI (代理)

リキテックス



Designer's comment カルト的人気のゲームだが意外とイラストは少ない。このイラストは長いあいだ行方不明だったが今回何とか発掘。描いたのはゲームを創った企画マン。カプコンのアーケードゲーム初の横型ポスターになった。

■ストライダー飛竜2 メインキャライラスト

SHOEI (代理)

2193×2991pixel

Photoshop



Designer's comment これはキャラ紹介用の単体。アニメ塗りっぽく仕上げています。で、今回も絵はそんなに多くありません。やっぱり前作の呪いでしょうか？

■ストライダー飛竜2 メインイラスト

SHOEI (代理)

2866×3950pixel

Photoshop



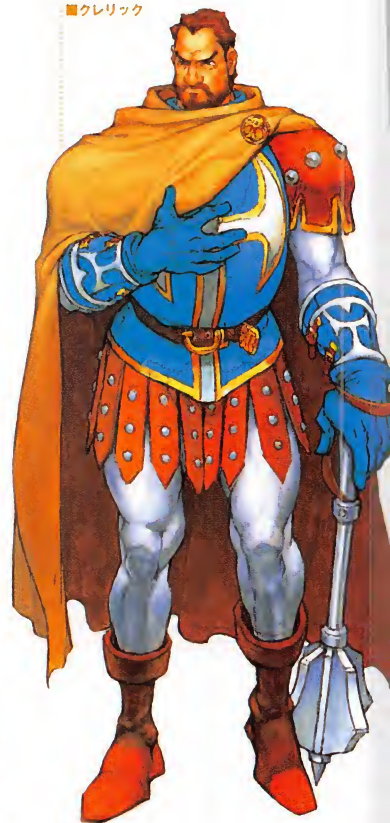
Designer's comment 10数年ぶりの新作。前作のプレッシャーか、作者は構図やポーズでかなり悩んでいた模様。全体に動きはあるが仕上げに難あり。もちょっと時間あげられたらなあ……。











■D&D® シャドー オーバー ミスタラ 攻略本用イラスト

西村キヌ | 36.3×25.6cm | カラーインク・リキテックス



Designer's comment 背景に敷いたドラゴンの適当さはすごいですが、キャラはそれなりに気合いが入っている感じ。ドワーフが金を拾いまくるのはキンドラ以来の伝統。



■ファイター



■エルフ



■マジックユーザー



■D&D® シェドー オーバー ミスタラ 主要キャラクター

西村キヌ	——	カラーインク・リキテックス
------	----	---------------



■ドワーフ



Designer's comment マジックユーザーの腰に短剣を描いたら「お! ちゃんと毒針持ってるやん」と言われてビックリ(存在を知らなかった)。ゲームを見たら色も似てるし、結果オーライということに……。キャラクター設定の段階では重要なパーツのみが描かれ、それ以外は省略されます。そのため細かいアクセサリーなどは、販促イラストをおこす際に新たに描かれることも多く、こんなことも起こるのです。





Designer's comment

人物の後ろの看板に字を入れてもらうつもりだったのですが、隠れすぎて断念。なんのための看板なんだか……。イラストそのものはかなりリラックスした出来で気に入っています。

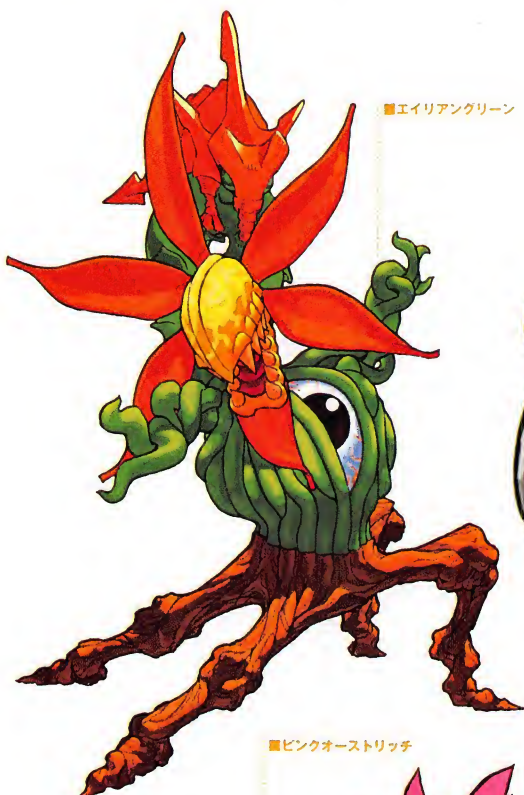








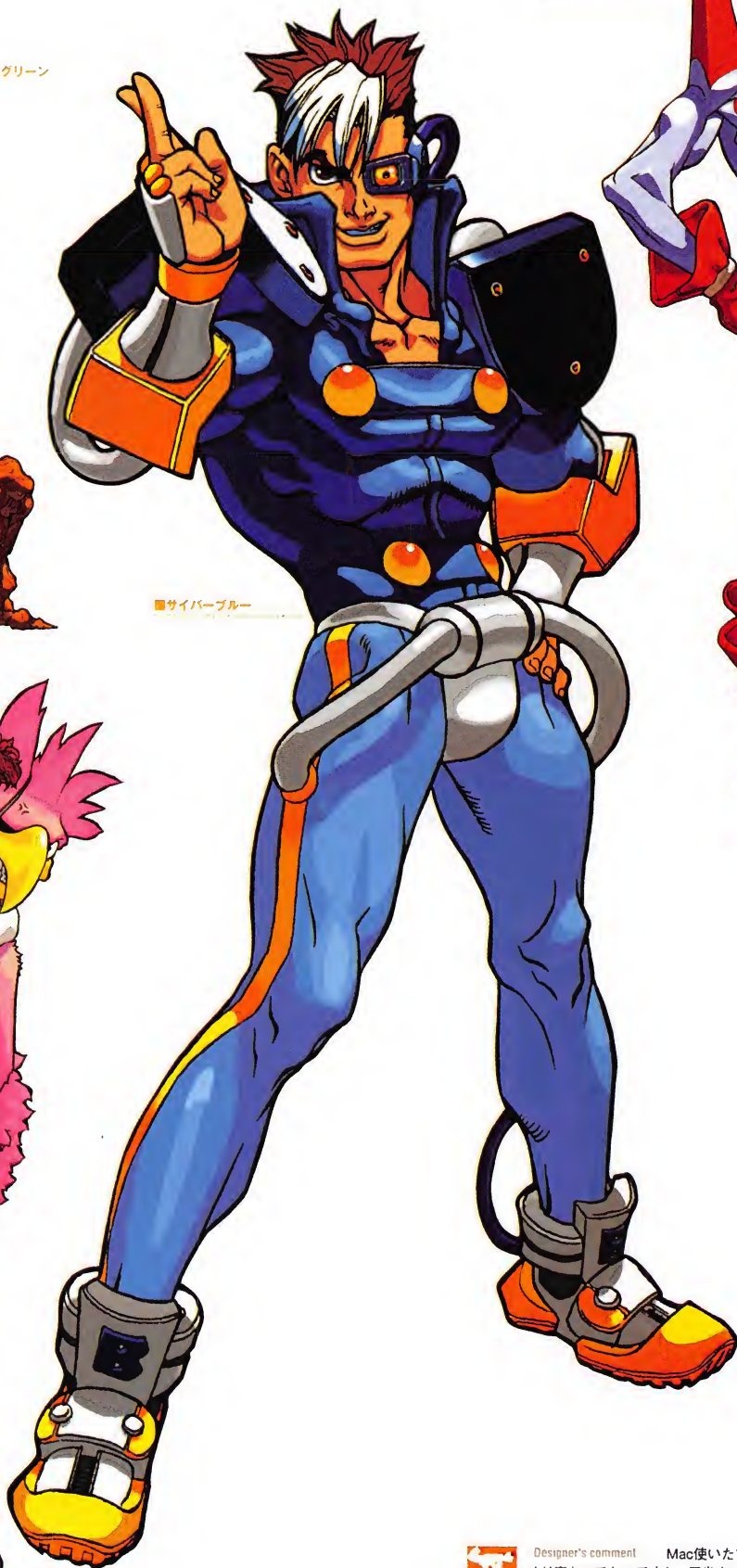
■エイリアングリーン



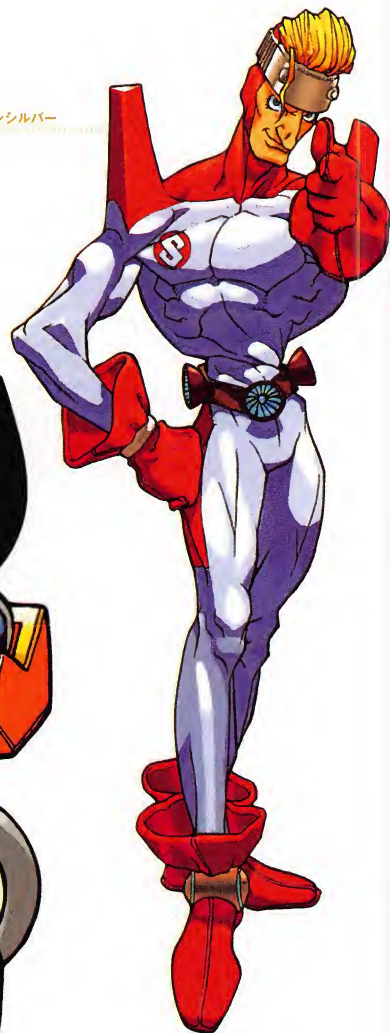
■ピンクオーストリッチ



■サイバーブルー



■キャプテンシルバー





■ジョニー・ザ・ファンキーヘッド



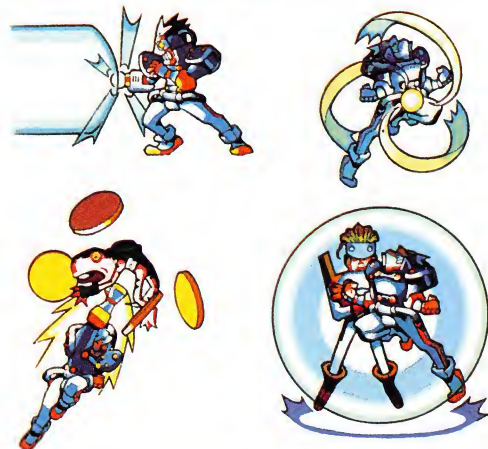
■イエロービースト



■ジバング



■インストカード用



Designers's comment このゲームは、一回ボシャったときに先輩方のイラストがひとつおりあったのですが、それらに遠く及んでないのでなんか申し訳ないです。ーダメダメじゃん。









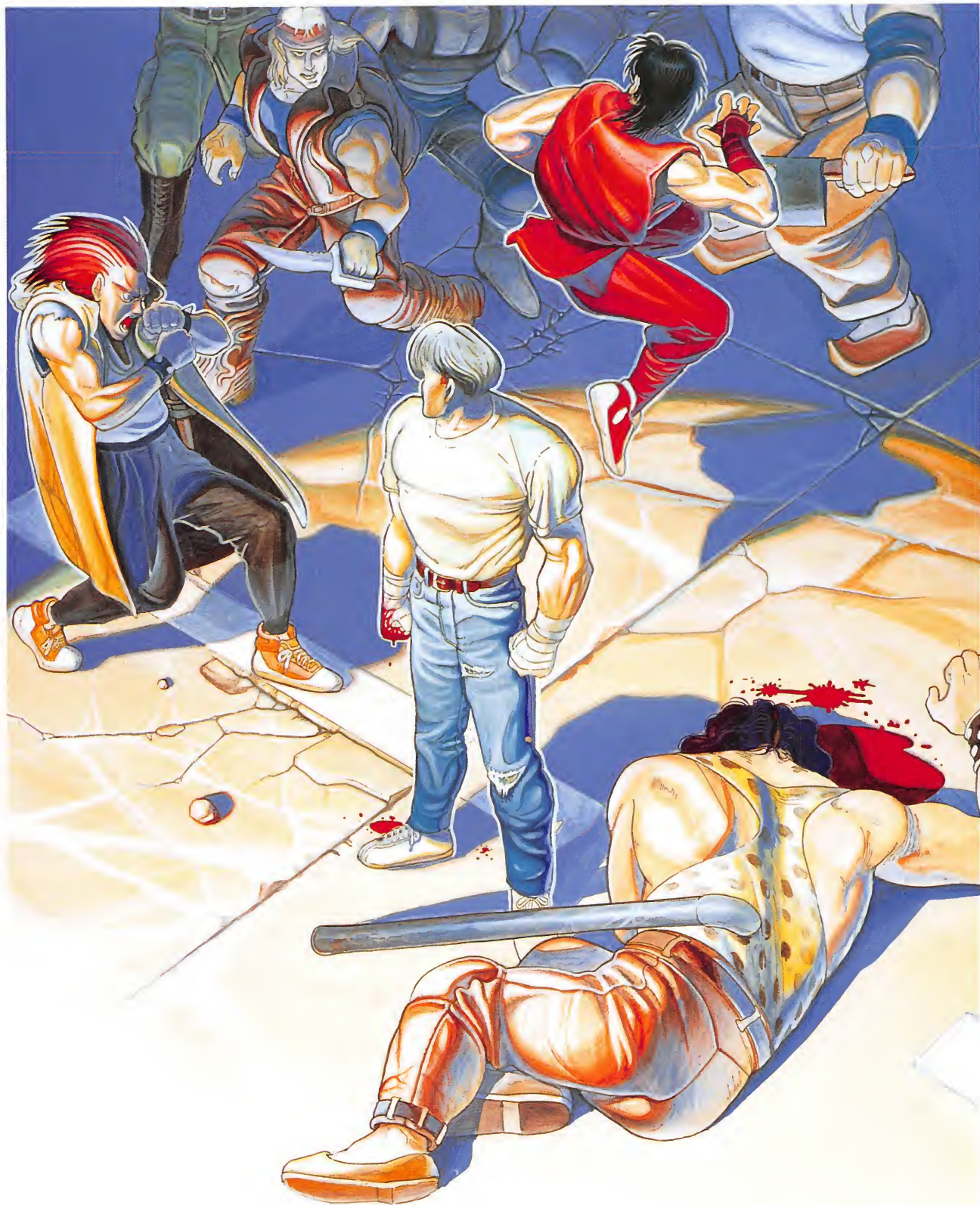


















# 発掘! 西村キヌのまぼろし企画!

いまを去ること十年前……西村キヌが本業の合間にこっそり? 温めていた謎の恋愛シミュレーション、その名は『ときめきレクイエム(仮)』!!

これが自分の分身となるプレイヤー。ちなみに私の好みはロングです(オメーは誰だ?)。

使い回し!?

ビョーロステル

たいそうな名前だが、実は髪型をショートかロングかを選ぶだけ! ゲーム性に関係があるのかはまったく不明。ていうか何もかも謎!!!

11つの間に! この企画書の数々...

女性による女性のためのゲームの少なさに嘆いた西村キヌ。己の欲望のみのため、いやすべての女性ユーザーのためにこのインチキな企画は立ち上がった!! ゲームの内容は極めて単純! 主人公の女の子になって毎日デキトーに過ごしつつ、まんまとお目当ての彼氏をゲットすること!

全宇宙の女子待望の逆ナンバゲを初公開!

愛は力づく!!

ターゲットの男の子は全部で11人!

ビジュアル系からワイルド野郎まで、それぞれ一長一短ありそうな男子たち。みんなどっかで見たとようなキャラばっかしたが、そこは……な! あれだ! フハハ! ……わかるな?(わかりません)。

にしても、改造人間やデビオンでギャルのハートをキャッチする気だったのか?

更にゲーム画面では…!

日常もまた戦いだ! テストやお手伝いなど、襲い来る試験との戦いのなかで、パートナーとの愛を育め(無理無理)! 教科書やコップとの戦いが非常にシニール。



コップはきれいになった!!



問題を解いた!!



ここまでやるとホントにゲームになりそう?

●ゴーストファイバー教師



●天使くん



●改造人間



●フタガイトニ



●RやMやV



●ワイキッカー



●スポーリマン



●おとななこみ



●悪魔ヘン



●インヨマン





## CONCLUSION

<b>●エックスメンVS.ストリートファイター</b>	<b>021</b>
アイノミヤのスーパーヒーロー、スティーブ・マック「ストリートファイター」のキャラクターと本格格闘ゲーム。VSの名が示すように二人対二つの対戦システムで相手を倒すのが目的。(1人2人で戦えるものもある)	
<b>●マーブルVS.カプコンシリーズ(1,2 ストリートファイター)</b>	022-023-024
エックスメンとカプコンのアダプト会の人御所、マルブル社による一歩一歩出する格闘ゲーム。カプコンの一種の作品がヒーストと戦う。エックスメンは、カプコンからアムステルダム・リリーの半信不疑と戦う作品もある。	
<b>●スターグラディエイターシリーズ(1,2)</b>	<b>025</b>
未来世界を舞台に、敵いし物語を描きかけるRPG格闘ゲーム。今世界最大のヒット作として、独逸の探検者や日本のファンを生み出した。アメリカでは、家庭用ゲーム機にも移植。現在シリアル版も発売中。	
<b>●パワーストームシリーズ(1,2)</b>	026-027
ジャンプコミックのシンジニアを原作とする格闘ゲーム。登場人物は、主人公、ヒロイン、サブキャラクタの3人。1日目はチームワークの対決でもあり、ネットを利用した通信対戦でも話題を呼んだ。2日目には好評発売中。	
<b>●ホットファイター</b>	<b>028</b>
ストリートファイターIIのリプレイでは馴染みの格闘家たちが、可変SDキャラクターになって闘う格闘ゲーム。アーケードで好評だったあと、ゲームボーイへ移植され、格闘ゲーム好きの子供たちに人気を博している。	
<b>●ウォーザード</b>	<b>029</b>
アーケード版の成功を博した、新しいタイプの格闘ゲーム。闘いに重なることで成長することで、何とも不思議な要素となら持たされた。現在は家庭用ゲーム機の移植希望者が増えている。作品である。	





■カプコンvs.SNK Pro. メインイラスト

CRMK ——— Photoshop



Designer's Comment 膝でこんなことされたらアゴが碎けるでしょうか。最近「PRIDE」という格闘技のビデオを観たんですが、興奮しますね。



■カプコンvs.SNK Pro. 主要キャラクター

森気様・西村キヌ ——— Photoshop



Designer's Comment ジョー東が描けて楽しかった。出で立ちも非常にカプコン的で(服を着てない)、描き手に優しいナイスガイだと思います。





カプコンとSNKのデザインチームがバロムクロスした超絶イラスト。総勢14人のイラストレーターの合作。最後までどんなものになるか誰ひとり予想できませんでした。

■カプコンvs.SNK メインイラスト

SHOEI (代理) | 4476×6316pixel | Photoshop

©SNK 2000







ルミカール・バーンシュタイン



■二階堂紅丸



■リュウ・サカサキ

■ユリ・サカサキ



■ヤイデ



■ザンギスフ

■無類の道場に自覚め知れり

■カプコンvs SNK 主要キャラクター

西村キヌ

Photoshop



Designer's comment

みんな長袖長ズボンで、裸一貫に近い恰好のカプコンキャラに慣らされていた自分としてはたいへん苦労しました。クドルッキンなキャラが多くて、そのへん非常に楽しかったが……次は頑張ります



■不知火舞



■カイル



■春麗



■豪鬼



■カプコンvs.SNK 主要キャラクター

森気楼

Photoshop



Designer's comment

私がSNKにいた頃に描いたものです。このゲーム自体、数年までは考えられなかった企画のものでしたし、私自身にとっても画期的な出来事でした









Designer's comment

ほんとに「劇場版あしたのジョー」でジョーのパンチが外れたシーン風に、汗をまっすく横にびゅーと描こうと思ったけどやめました。



Designer's comment

草薙京(左の人)の髪型はてっきり、真ん中分けだと思ってたんですけど、ちょっと横みたいですね。途中で気がついてよかったです。





■SNKファンクラブ用描き下ろし

西村キヌ	2550X2317pixel	Photoshop
------	----------------	-----------



Designer's comment

コンビニ前で対戦中の若人ふたりです。緊張しつつ描いた「京さま」ですが何かどうにも汗くさい感じ……。さくらの靴もコンパースじゃなかったりと、自社のキャラを描いてもパチモンっぽくなるのは持ち味？ 通信用ケーブルもどう考えても長すぎるよなあー。







Designer's comment アイデア出しでかなりハマってしま  
い、色々悩んだ末に何とか形にしましたが、個人的に前作  
のメインを越えてないと思うので、あまり気に入ってません。

燃えろ！ジャスティス学園 メインイラスト

えだやん 2380X2520pixel Photoshop







■九郎

■ひなた

■ラン

■恭介

■ロイ

■英雄

■響子

■ホーム

■龍雄

■委員長

■ちも

■成

■隼人

■あきら

■岩

■エッジ

■サキ

Designer's comment 「新しいジャスティスを」と色々模索しながらがんばって描いたのですが、あとから色々粗が見えてきてちょっと後悔。あまり受けも良くなかったようで残念です。





Designer's comment 各DC専門誌の表紙をすべて「燃えジャス」にするという企画のために、何人かで描いた絵のうちの1枚。誰を描くかはジャンケンで決めました(あきと岩だけはもらった)。提出したあと、もものラケットにガットを張り忘れていたのに気づき急遽SHOEIさんに描き足してもらいました。





Designer's Commentary

前作と変わって色々な絵を描かなければいけなかったのが大変でした。あまりの時間のなさから彩色はチームの人達に塗ってもらいました。ご迷惑お掛けしました。









■私立ジャスティス学園 ムック表紙

えだやん | 2005×2692pixel | Photoshop



Designer's comment 急ぎの仕事だったのでラフ過ぎて結構つらいですが、本になったときレイアウトでちょっと助かりました。それにしても雷蔵恐いなあ。

■私立ジャスティス学園 PS版メインイラスト

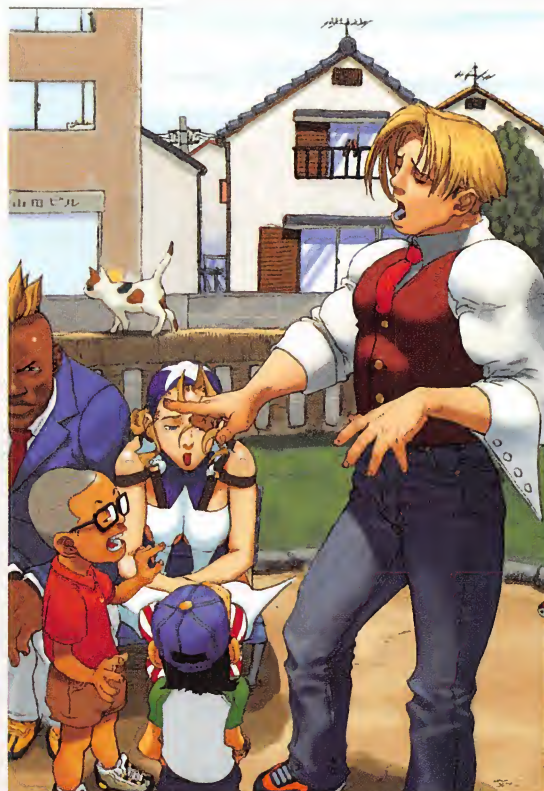
えだやん | 2092×2116pixel | Photoshop



Designer's comment アーケード版の「赤」と違うイメージにしようと、色々な色を使ってみました。あとこの頃からキャラが増え始めて、メインに全キャラ入れづらくなりました。





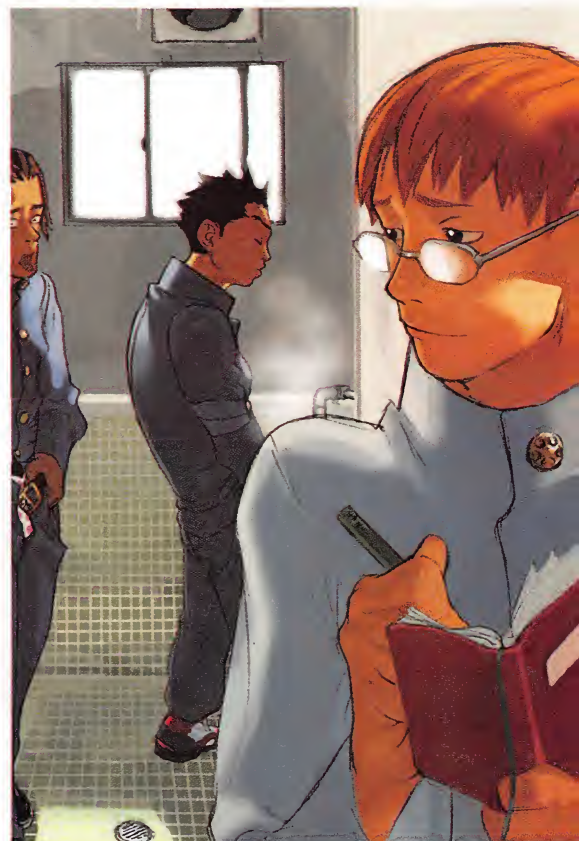




■私立ジャスティス学園 ムック用イラスト

えだやん

Photoshop



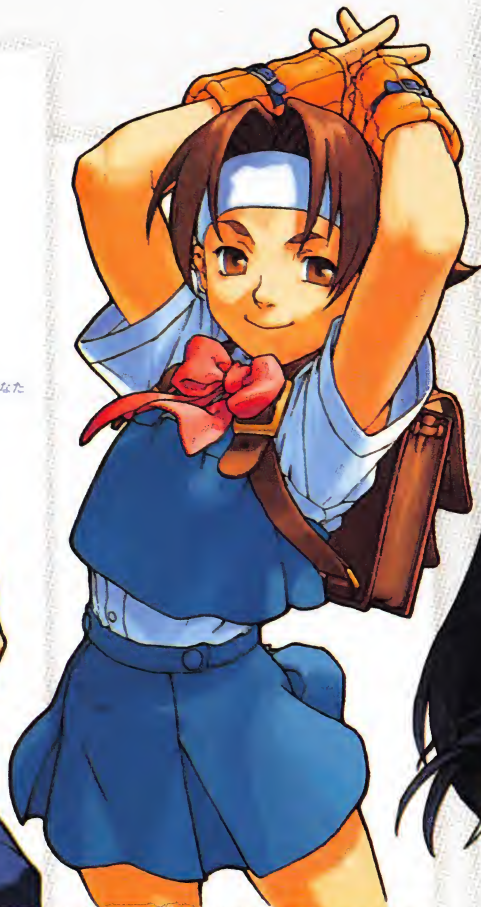
当時からかなり厳しいスケジュールだったので、イケノさん、コマキ君と3人で分担して描きました。すごく強引な感じもありますが、たまにはこういうのもいいですね。



■ハツ



■ひなた



■雪子



■私立ジャスティス学園 主要キャラクター

えだやん

Photoshop



■何馬



■竜



■エンシ



■ 藤村健



■ 藤村健



■ 藤村健

■ ロヘルト



Designer's comment 憧れのキャラセレ絵だったので、すごくがんばりました。いまでも気に入ってます。ジャスティスはこの頃の絵がいちばん良かったかもしれませんね。

■ 藤村健



■ 藤村健



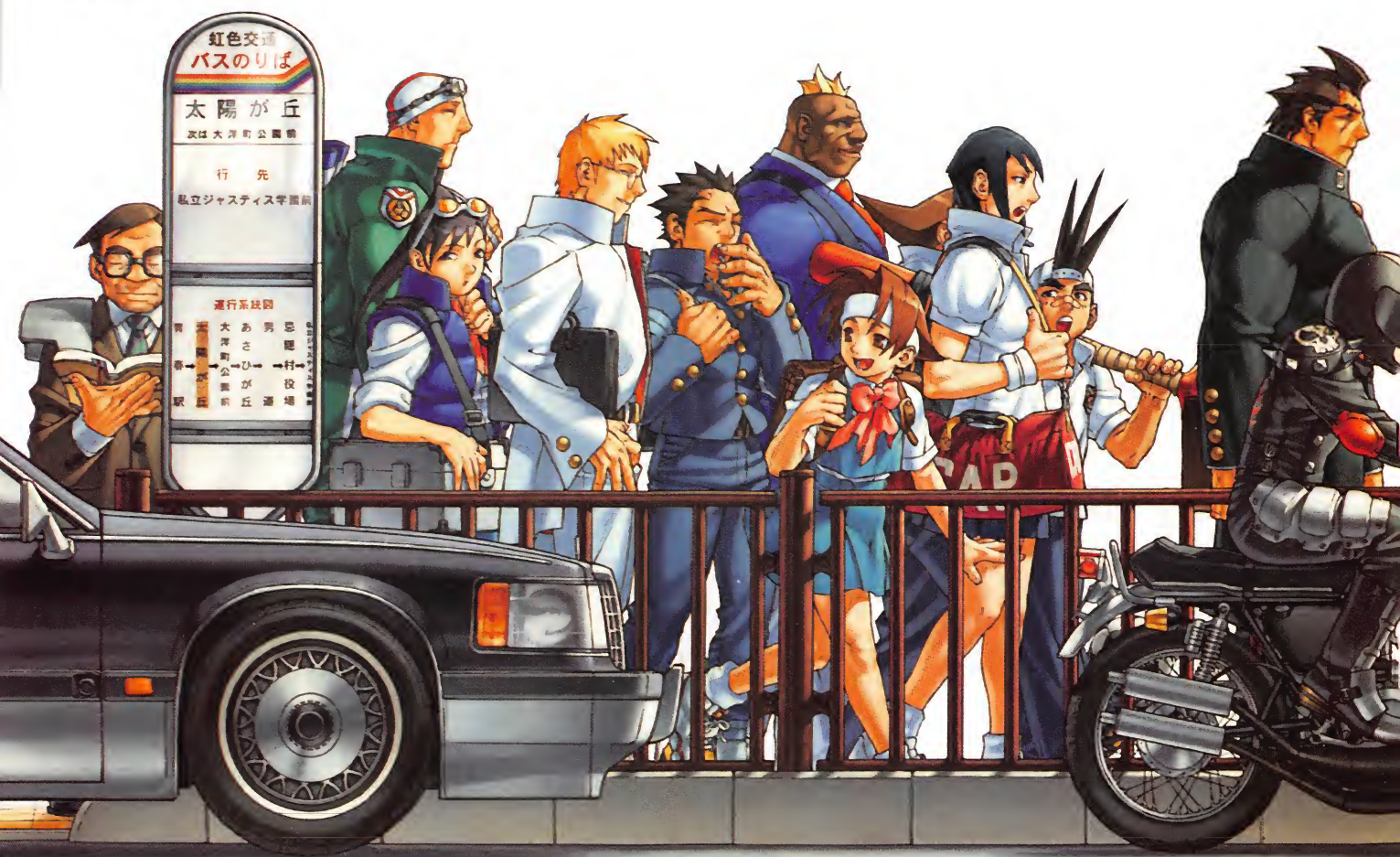
■ あきら











■私立ジャスティス学園 熱血青春日記2 メインイラスト

えたやん 5217×3248pixel Photoshop



いままでのイメージと一変してのとな登校風景です、楽しい感じが出ればいいなと思って描きました。しかしクルマやバイクって難しいですね。



■私立ジャスティス学園 熱血青春日記2 攻め来る紙

えたやん 2480×3508pixel Photoshop



マンカのイメージにしてほしいとの依頼で、どうせならメインと連動したものにしようと思い、メインに出ていないキャラを選んで描いてみました(雷蔵いないけど……)

■私立ジャスティス学園 メインイラスト

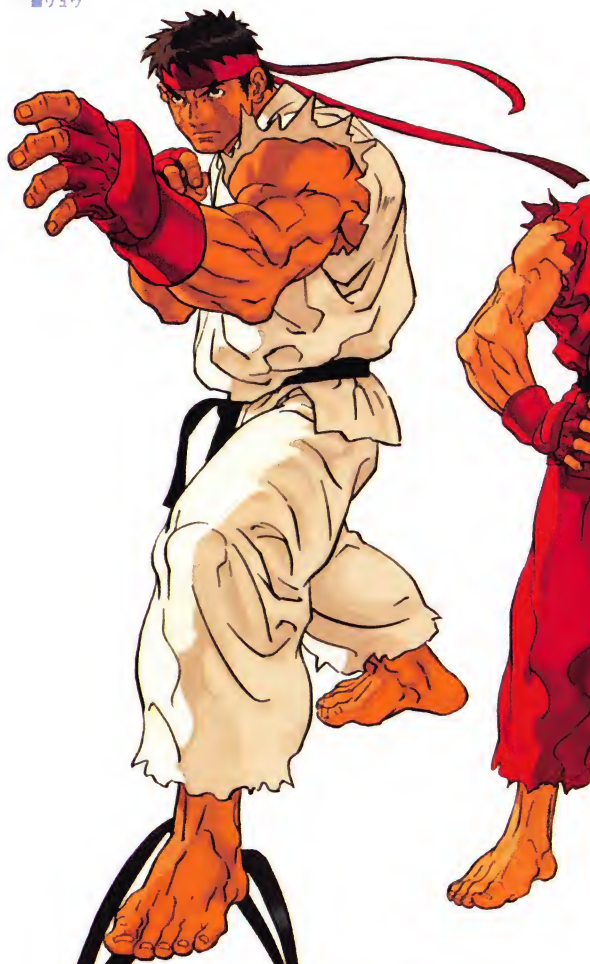
えたやん 3672×5250pixel Photoshop



初めて自分がイラストを担当したゲームだったので、気合いを入れて描きました。当時の自分のすべてを出したつもりだし、いまでも気に入ってる作品です。



■リュウ



■ケン



■エレナ



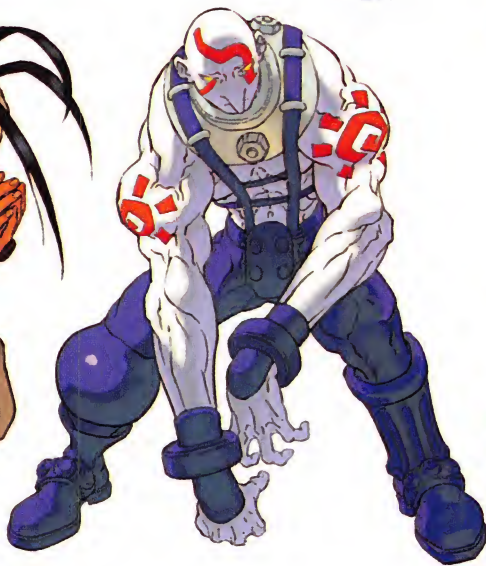
■タットリー



■キル



■ネクロ



■いふき



■サカ



■ストリートファイターIII 主要キャラクター

西村キヌ

Photoshop

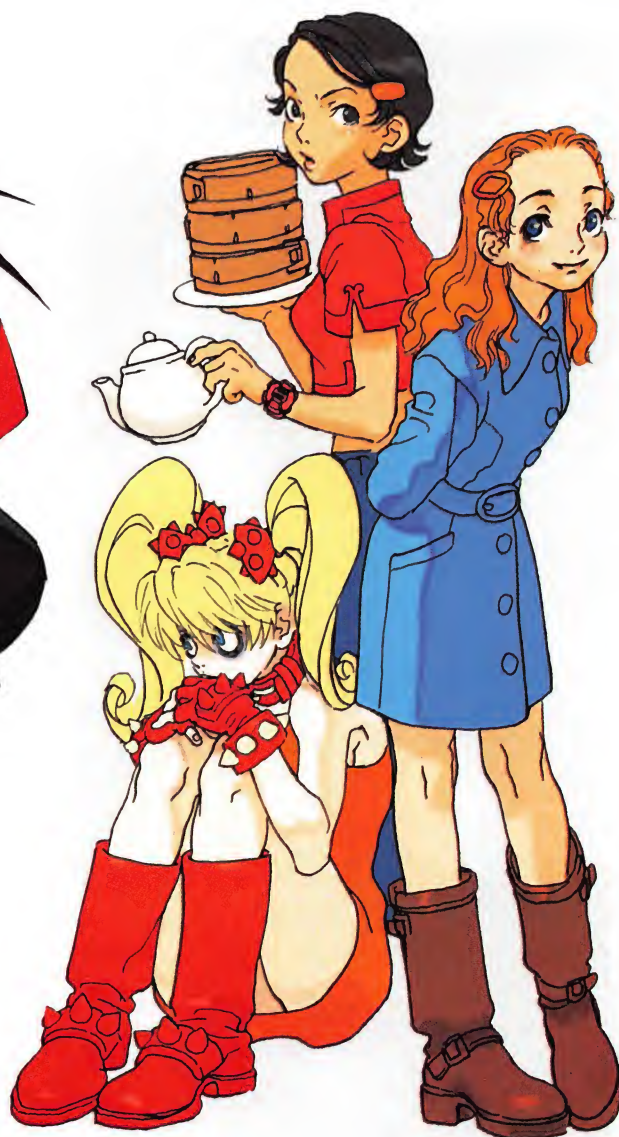




■ ユン



■ ヤン



■ アレックス



■ ショウ

■ ストリートファイターIII 主要キャラクター

西村キヌ	Photoshop
------	-----------



Designer's comment ストーリーデモに出てくる女の子です。エ  
フィー(左端)の服のトゲトゲを描き忘れました。



Designer's comment この頃初めてデザイ  
ン室にMacが導入されました。タブレットは  
まだ使われず、全部マウスで描いていました。



■リュウ

■ケン

■キル



■ジョーン



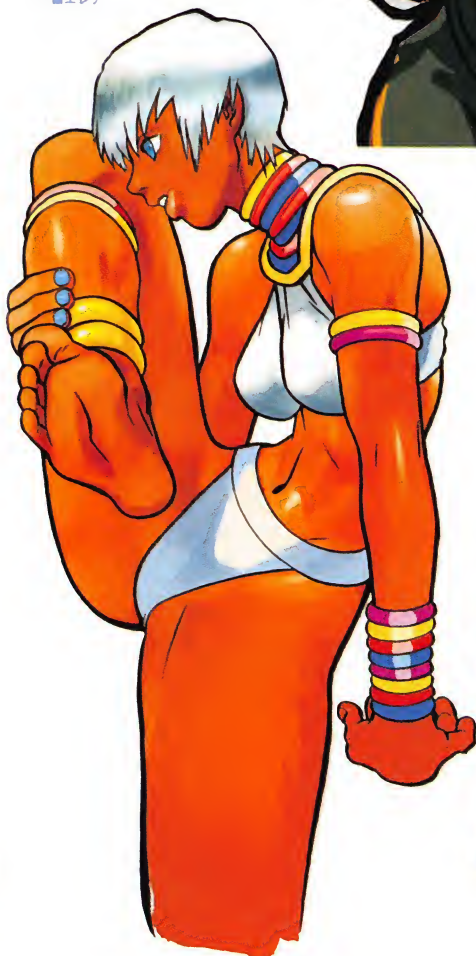
■タッドリー



■いふき



■エレナ



■ユシ



■アレックス



■ヤン



■ストリートファイターIII 主要キャラクター

AKIMAN Photoshop

■ストリートファイターIII 主要キャラクター

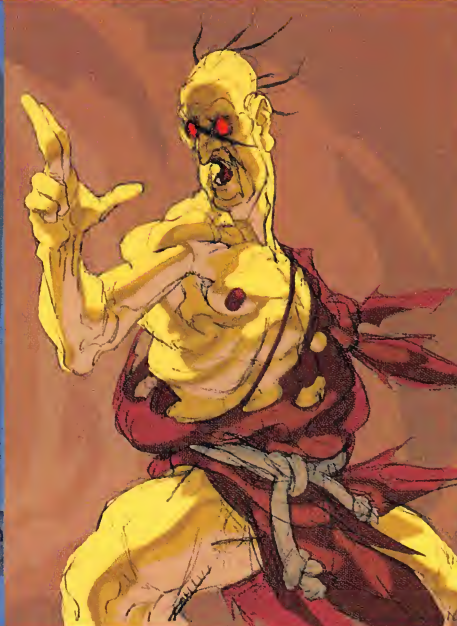
西村キヌ

Photoshop



ケンの髪型は企画マンの絵コンテに影響されました。絵を描くごとに新しい良い作用があるようにしたいので、そのために絵柄やキャラのイメージが変わる(違う角度から見た感じに見える)こともあります。









■ストリートファイターⅢダブルインパクト メインイラスト

西村キヌ 2928×4108pixel Photoshop



Designer's comment 手前のアレックスはカラーで、後ろのヒューゴはモノクロでそれぞれ描いて合成してもらいました。しかしアツツイ絵やなー。

■ストリートファイターⅢダブルインパクト 未使用

CRMK 1733×3000pixel Photoshop



Designer's comment これは何用に描いた絵かよく覚えてないです。そういえば、この豪鬼というキャラクター最初は隠しキャラ(ゲーム中に登場することをないしょにしている)でしたねえ。





■ストリートファイターⅢタフルインバウト メインイラスト

西村キヌ

4273X3574pixel

Photoshop



Designer's comment

頭の中にある像を具体化するにあたって、より慎重に(最初のイメージに忠実に)ヤル、という方向の描き方にチャレンジしてみました。





Daisuke's comment

ん〜これの垢抜けなさ加減が、心のシコリとなり  
DC版のメインまで眠れる夜が続くこととなるのですた。←寝てるやん。



■ 豪鬼

■ ケン

■ リュウ

■ 春麗



■ まこと

■ キル

■ シューン



■ エレナ

■ レミー

■ ユリアン

■ オロ



■ ヤン

■ ネクロ

■ トゥエルヴ

■ タトリ

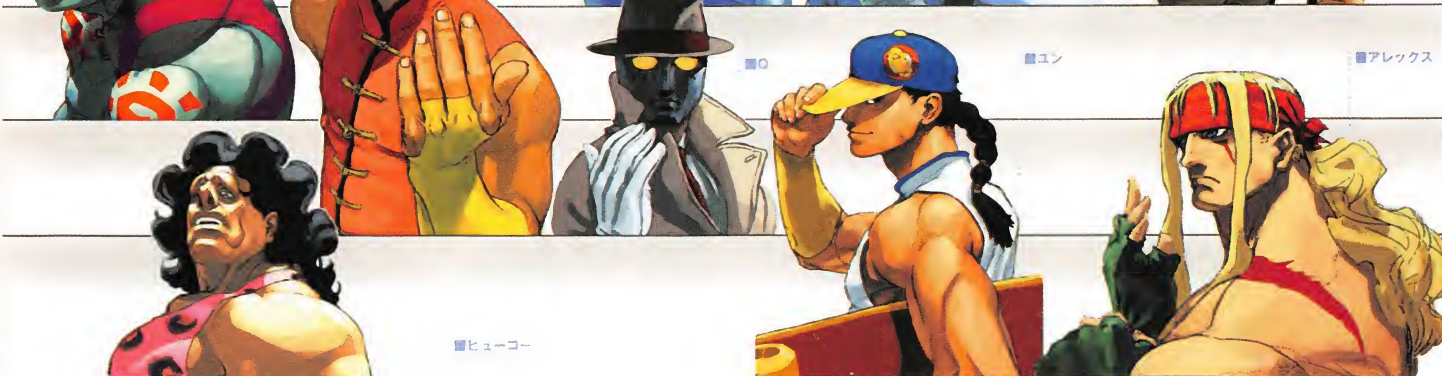
■ いぶき



■ Q

■ ユン

■ アレックス



■ ヒューゴ

■ ストリートファイターIIIサードストライク セレクトデモ用

イケノ

Photoshop



Designer's Comment 感じ、雰囲気を出すって難しいです。デッサンデッサンでせこせこ描くとほんとにせこい絵になります。このなかで比較的せこくない絵は、う〜ん4、5枚かな。





■ストリートファイターⅢサートストライク ショークス用

SHOEI (代理) | 3005X2126pixel | Photoshop



Designer's comment ゲームショーのペーパーバック用描き下ろし。  
色が3色なのは印刷の関係から。







[Designer's comment]

いっこいっこのパーツは垢抜けようと必死になってるのですが、全体でこぢんまりしてますね。あちゃー。でも個人的にはコレ好きです。あんまり好きな絵ないんですけどネー









■ストリートファイターII ダッシュ メインイラスト

SHOEI 60.5×49.5cm キャンバス・リキテックス



Designer's comment 「ストII」制作後、多くの人と出会い、いろいろな仕事に関わりました。私の人生を変えてくれた感謝すべき”偉大な作品”です。



■スーパーストリートファイターII メインイラスト

西村キヌ 73×60.4cm キャンバス・リキテックス



Designer's comment 紙に書いた下絵をキャンバスに投影してトレースできる! という秘密兵器を使って描きました。あの装置、いまはどこにあるのかなー。



■ストリートファイターII メインイラスト

AKIMAN 72.7×51.5cm キャンバス・リキテックス









■ストリートファイターIIターボ メインイラスト

西村キヌ | 49.5×60.5cm | リキテックス



Designer's comment この頃は腕がなくて「ストII」を描くのがつらかった。しかしそれなりには納得のいく出来であります。なにしろ人には言えないほど時間がかかっているからな。あれから?年、腕のほうは多少ましにはなったけど、肝心のスピードのほうはあんまり変わってないような……(ダメだ)。

■スーパーストリートファイターII トーナメントバトル メインイラスト

CRMK | 49.5×60.5cm | リキテックス



Designer's comment またこんな風に大きいキャンパスにアクリル絵の具で描いてみたいですね〜(この絵はけっこう大きいのです)。でもいったい何日かかるんでしょうか。









■ストリートファイターZERO メインイラスト

大ちゃん | 40.85×31.6cm | イラストボード・リキテックス



下絵の段階でいい感じだったので、勢いを殺さずに描くことができました。いま見ても、この頃の何か熱いものを感じる作品です。

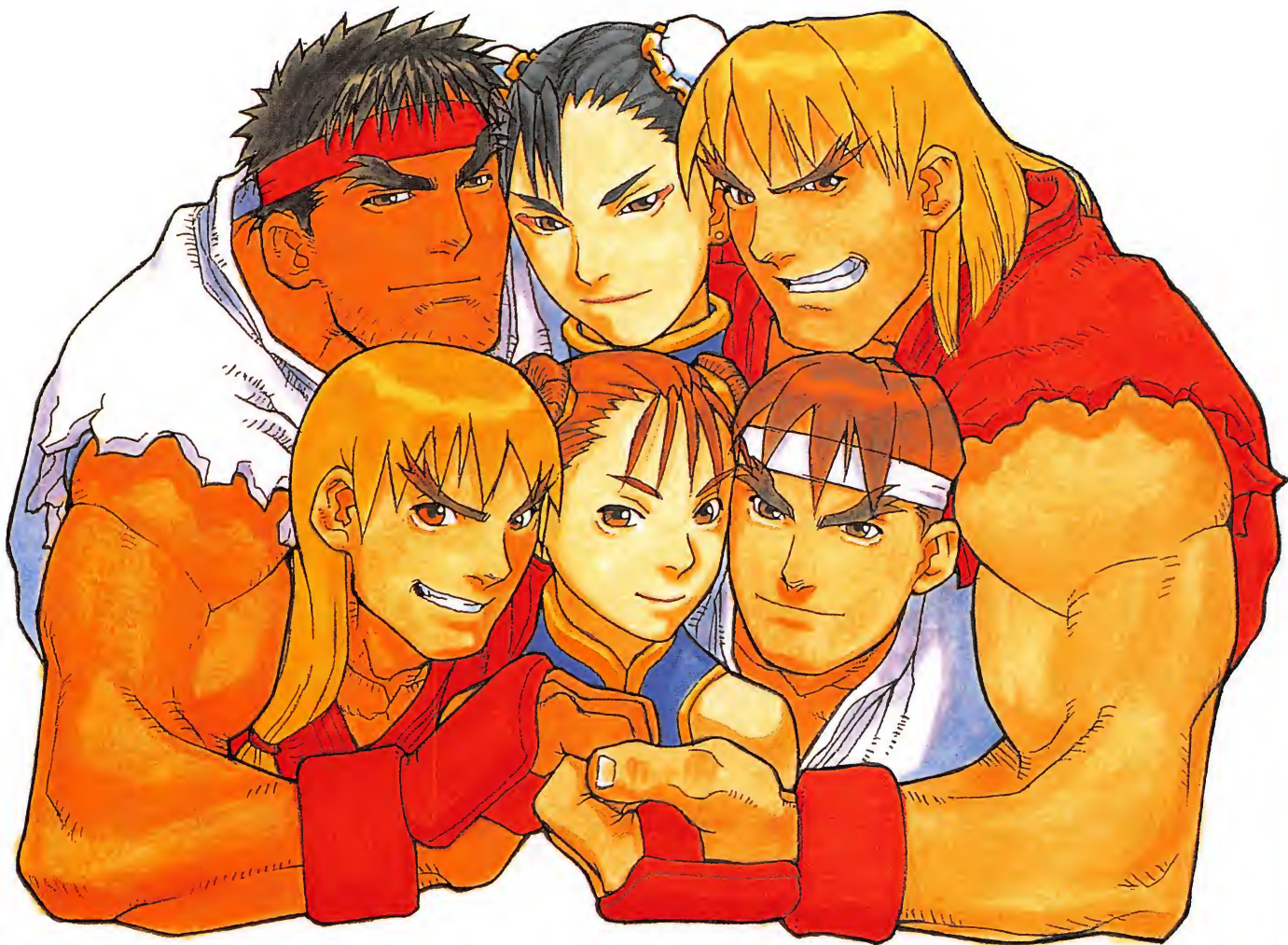
■ストリートファイターコレクション ジャケット用

えだやん | 2290×3150pixel | Photoshop



いまでもなんですが「ストII」のキャラはすごく難しいです。でもこれはまだましに描けた方かなあと思ってるんですが、どうでしょうか？



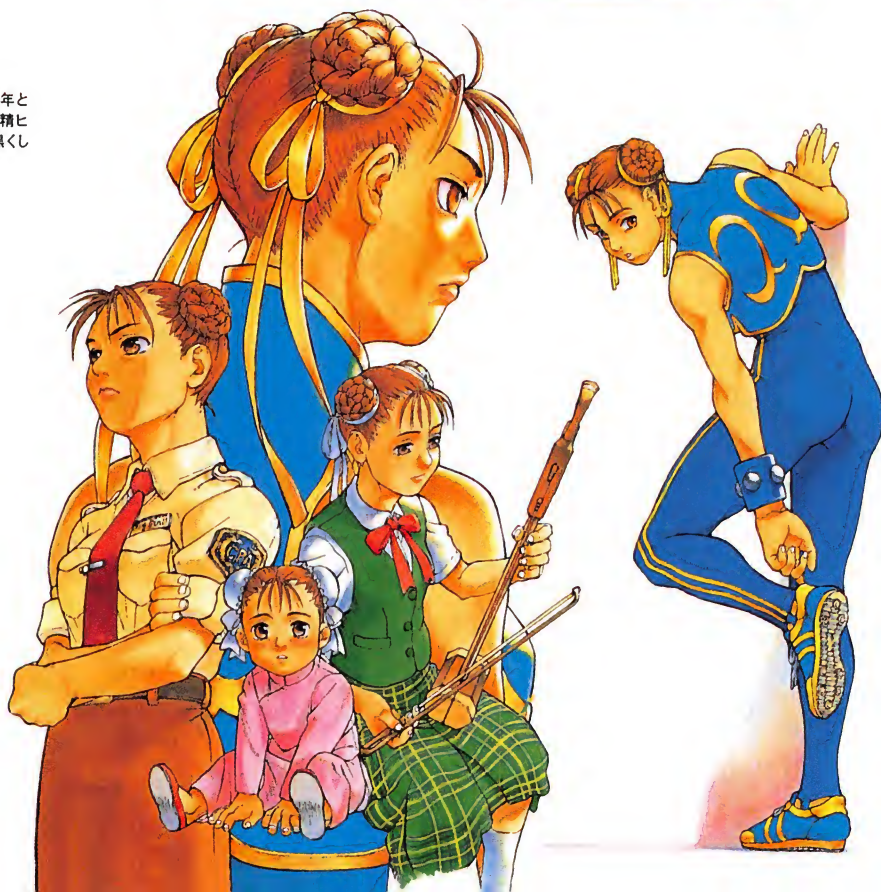


■ストリートファイターZERO テレフォンカード用

イケノ | 25.7×18.1cm | コピー紙・コピック



Designer's comment 何か「ストリートファイターシリーズ」?周年とかで描いたんだと思います。おっさんのリュウ描くときは絶対不精ヒゲを描いてしまいます。とゆうか描きたいんです。あと肌を浅黒くしてしまうなあ、なんか。



■ストリートファイターZERO 小説挿入用イラスト

えだやん | 29.6×19.5cm | コピック



Designer's comment 入社して半年ぐらいの頃に描きました。当時はデッサンやその頃の自分の絵を会社の絵に合わせるのがすごく大変で、とくに立ちポーズは死にそうになりました。





Designer's comment 構成とか処理の仕方とかうまいこといなくて、全体的にいまひとつぱっとしない作品になってしまいました。でも絵具の作品なので結構好きなんです。









■ストリートファイターZERO2 シークレットファイル用

CRMK	40.85X31.6cm	アクリルガッシュ
------	--------------	----------



Designer's comment このときガッシュという絵具を使って、いいな—と思ったんですけど、その後あんまり使う機会がないうちにすっかりコンピュータで描くようになってしまいました。

■ストリートファイターZERO2 ドラマCDジャケット

イケノ	25.6X26.6cm	ケント紙・リキテックス
-----	-------------	-------------



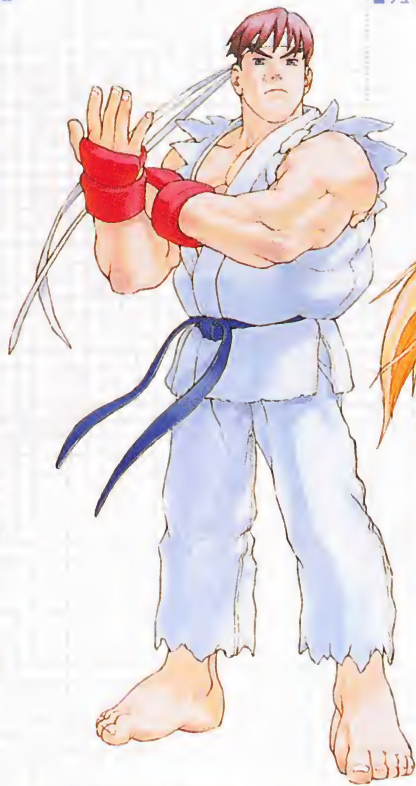
Designer's comment 手描きの頃ですね～。なつかしいというか、  
 当時がいつなのか、何してたのか何ひとつ思い出せませんが、バックの豪鬼をいちばんがんばって描いたような気がします。



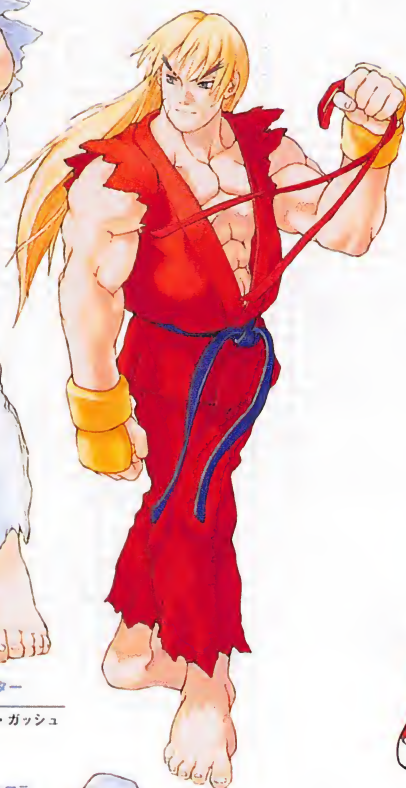
■春麗



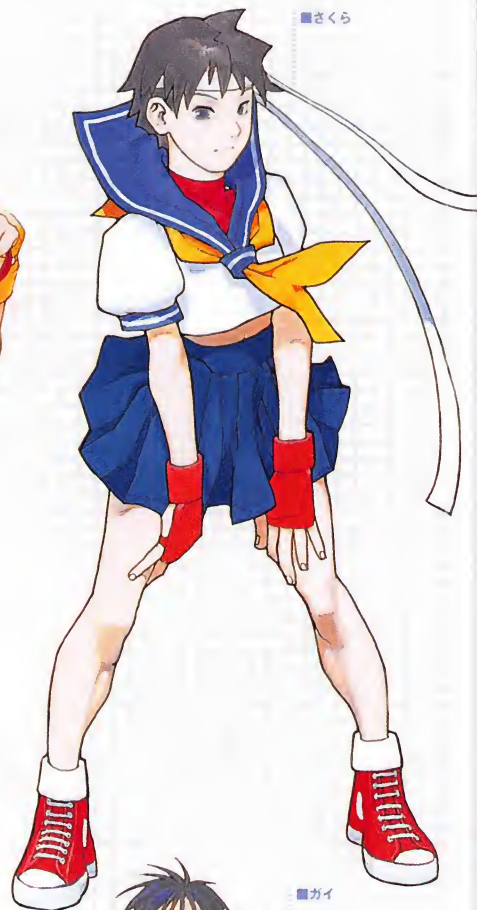
■リュウ



■ケン



■さくら



## ■ストリートファイターZERO2 主要キャラクター

■春麗

■リュウ

■ケン

■さくら

■ガイ

■アダム

■豪鬼



■元



■アダム



■ガイ











104 ■ストリートファイターZERO2 ドラマCDジャケット

大ちゃん 23.2×23.1cm ケント紙・リキテックス



Designer's comment

確か最初アイデアでは、駄菓子屋が舞台でした。きっと、なつかしい雰囲気のある絵を描きたかったんだろうね。



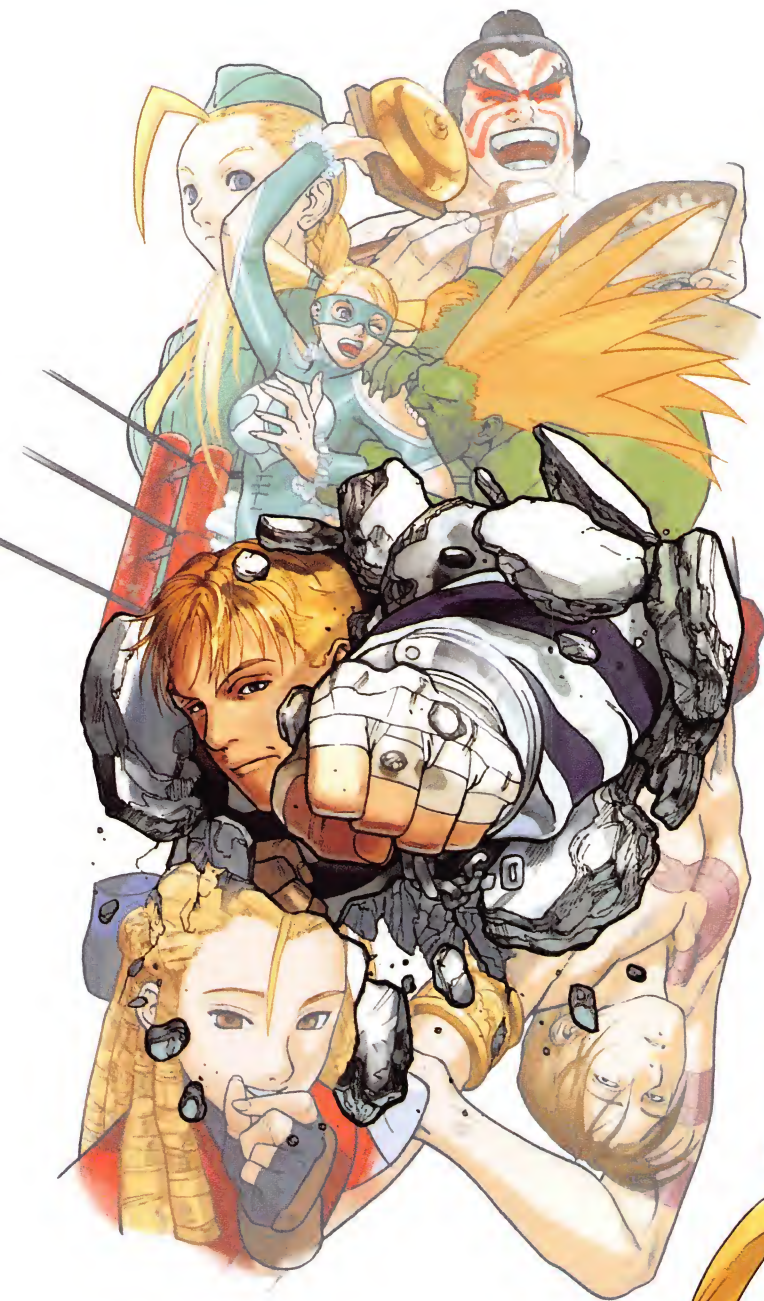


SHOEI (代理)	2818X3100pixel	Photoshop
------------	----------------	-----------



対戦格闘ものは基本的にキャラクターを全員登場させたいので常に構図で悩みます。この絵も本来はPS用に進めていたものですが、構図で詰まり間に合いませんでした……。





■ストリートファイターZERO3 メインイラスト

CRMK	2442X3972pixel	Photoshop
------	----------------	-----------

■ストリートファイターZERO3 カレンター用

ヒデキ	4500X4340pixel	Photoshop
-----	----------------	-----------



Designer's comment ちゃんこ鍋を食べたことがなかったので、食へに行ってみたんですが、全然絵に活かされてませんね。



Designer's comment なんか懐かしい気持ちが蘇りますね。ゲーセンでバイトしてた頃のもちキャラであった本田の復活が嬉しかった記憶が。大銀杏投げは最高だな。





■ストリートファイターZERO3 PS版ジャケット

えだやん 312×5138pixel Photoshop



Designer's comment 色々悩みながら構成した結果、かなり変則的で非常に「使いにくい」絵になってしまいました。でもキャミィは結構気に入ってます。



■ストリートファイターZERO3サイキョー流道場 メインイラスト

イケノ 6173×3149pixel Photoshop



Designer's comment どこまで記号化するかむづかしいです、ちょうどこのデの絵が大流行のときにやってしまいました。あ〜あすいません。





■ストリートファイターEX ムック表紙

えだやん	2126×2973pixel	Photoshop
------	----------------	-----------

■ストリートファイターEX PS版用イラスト

えだやん	2126×2973pixel	Photoshop
------	----------------	-----------



**Designer's comment** すごく急ぎの仕事だったので焦りながら描きました。確かこの絵で初めてフィルター機能を使ってみたんですが、未だ使いこなせず苦労してます。



**Designer's comment** この頃からMacで塗る様になったんですが、この頃から比べると多少は使えるようになったかな？ しかし絵具から離れてもう5年近く経っちゃったのかぁ……。





一枚モノはあまり好きではないんです。なん  
かまとめよう、まとめようというのに終始してしまいがちでどうしたら  
いいかわからなくなったりして。いざできてみても、なんかまとまっ  
てるだけということが多いので。コレのときもそんな感じだったと思  
います。







Designer's comment 描いてるときは、背景赤のつもりだったのですが、印刷ではオレンジでした。色的に全然見たくないです(基本的に自分の描いたモノはあまり見たくない)が、絵的には意外に好きです。でも色はいじりたいナー。大急ぎの仕事でした。

■ストリートファイターEX3 PS2版パッケージイラスト

イケノ

3146X3912pixel

Photoshop

©ARIKA CO., LTD. 2000







Designer's comment いちおう、お城っぽいのも描いてあるんですが、すごくいいかげんです。

■ヴァンパイア メインイラスト

CRMK 60.5X50cm キャンバスボード・リキテックス









■オルハス

■カロン

■サヘル

■サスカッチ

■デミトリ

■ファホス

■フェリシア

■アナカリス

■ビクトル

■ヴァンハイアハンター 主要キャラクター

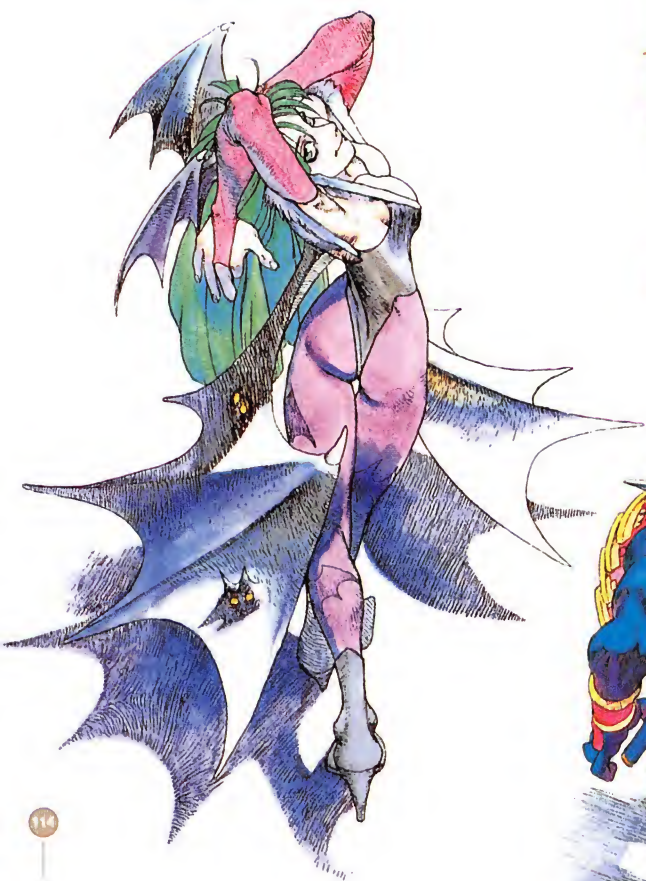
CRMK

リキテックス





■モリカシ



■ サレンハイアーハンター カレンター附イラスト

えだやん	28cm×38.4cm	アクリル絵具・カラーインク
------	-------------	---------------



入社して2番目に描いた絵で、カレンダーになったときは嬉しくて田舎の祖母のお土産にしました。しかし「ヴァンパイア」シリーズは難しいですね

■ウアンハイアハンター 主役キリタウケー





■ファンハイアハンター CDブック表紙

イケノ | A4 | コピー紙・コピー



Designer's comment 同じムック内のほかのイラストのほうがいいです。なんか真面目なものは描けないのかもしれない。



■ファンハイアハンター プレゼント用? (未使用)

CRMK | 373cm×274cm | マーメイド紙・カラーインク・色鉛筆



Designer's comment カラーインクとか、色鉛筆とかいろいろ使っていっしょけんめい描きました。

■ファンハイアハンター

イケノ





■ヴァンパイアセイヴァー メインイラスト

CRMK

3375X4551pixel

Photoshop



Designer's comment

一応、狼(男)が赤ずきんちゃんを気に入る  
感じも、盛り込んでみました。





■ワンハイアセイウアー ムック用イラスト

CRMK	2953×3000pixel	Photoshop
------	----------------	-----------



Designer's comment  
今度は背景も。

こんな雰囲気絵はまた描いてみたいです。



■ワンハイアセイウアー ムック用イラスト

CRMK	2361×3273pixel	Photoshop
------	----------------	-----------



Designer's comment

赤ずきんちゃんに合った花言葉の花を調べて描いた覚えがあるのですが、手元に資料がないのでわかりません。

■ワンハイアセイウアー ムック用表紙

CRMK	2232×3000pixel	Photoshop
------	----------------	-----------



Designer's comment

モリガン(右の女の人)の鼻息で鏡(一応鏡です)を曇らせてみました。





■フェリシア



■モリガン



■アナカリス

■ワンハイアセイワアー 主要キャラクター





■パレット



■デミトリ



■キュービー



■サスカッチ



■リリス



■ザヘル



■オルバス



■レイレイ



■ジェダ



■ガロン



■ビシャモン



■ビクトル











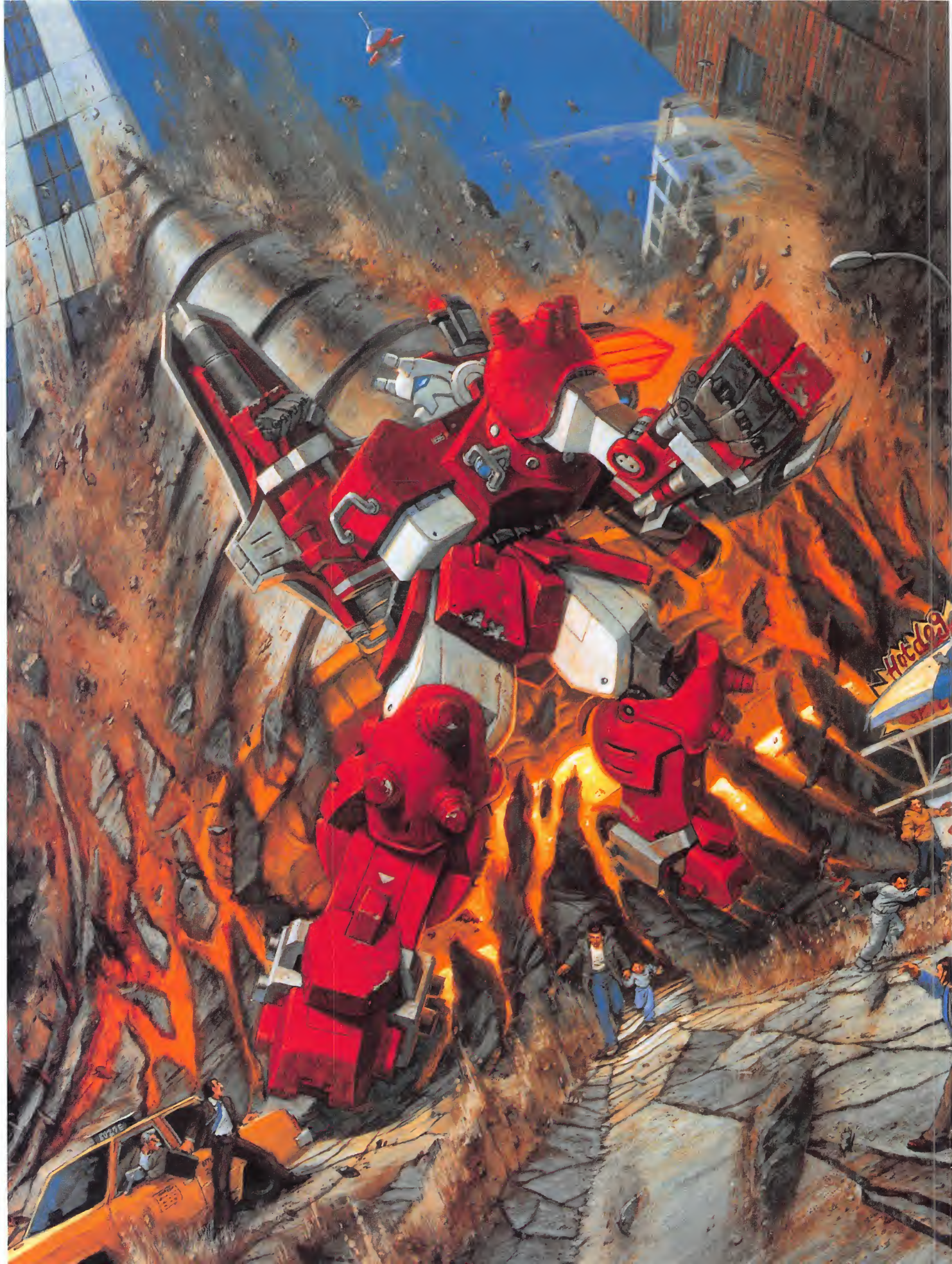
■サイバーホッツ ムック用縮じ込みホスター

SENSEI | 31.4×45.1cm | イラストボード・リキテックス



Designer's comment. 戦闘と言うよりは、  
はた迷惑なロボットの喧嘩(?)という、「ボ  
ッツ」の雰囲気は出たんじゃないかと。す  
んなり描けました。







西村キヌ

1200×1320pixel

Photoshop

■ サイバーホッツ トラマCDジャケット

イケノ

29.5×20.9cm

コピー紙・コピック



「サイバーホッツ」のムック用だったと思います。いつもの格闘路線と違ったノリのキャラクターばかりだったので描いて楽しかったです。

■ サイバーホッツ ムック用

西村キヌ

27.9×20.8cm

コピー紙・コピック



バオとマオはともかくほかの連中はどうやって登ったのか？ シェイドが飛んで追っかけてきてますが、あのスーツにはそんな機能がったのか？ など、なにやら謎てんこ盛りの絵ですが、そこはまあアレだ……な！

SENSEI 38.8×29.6cm

イラストボード・リキテックス



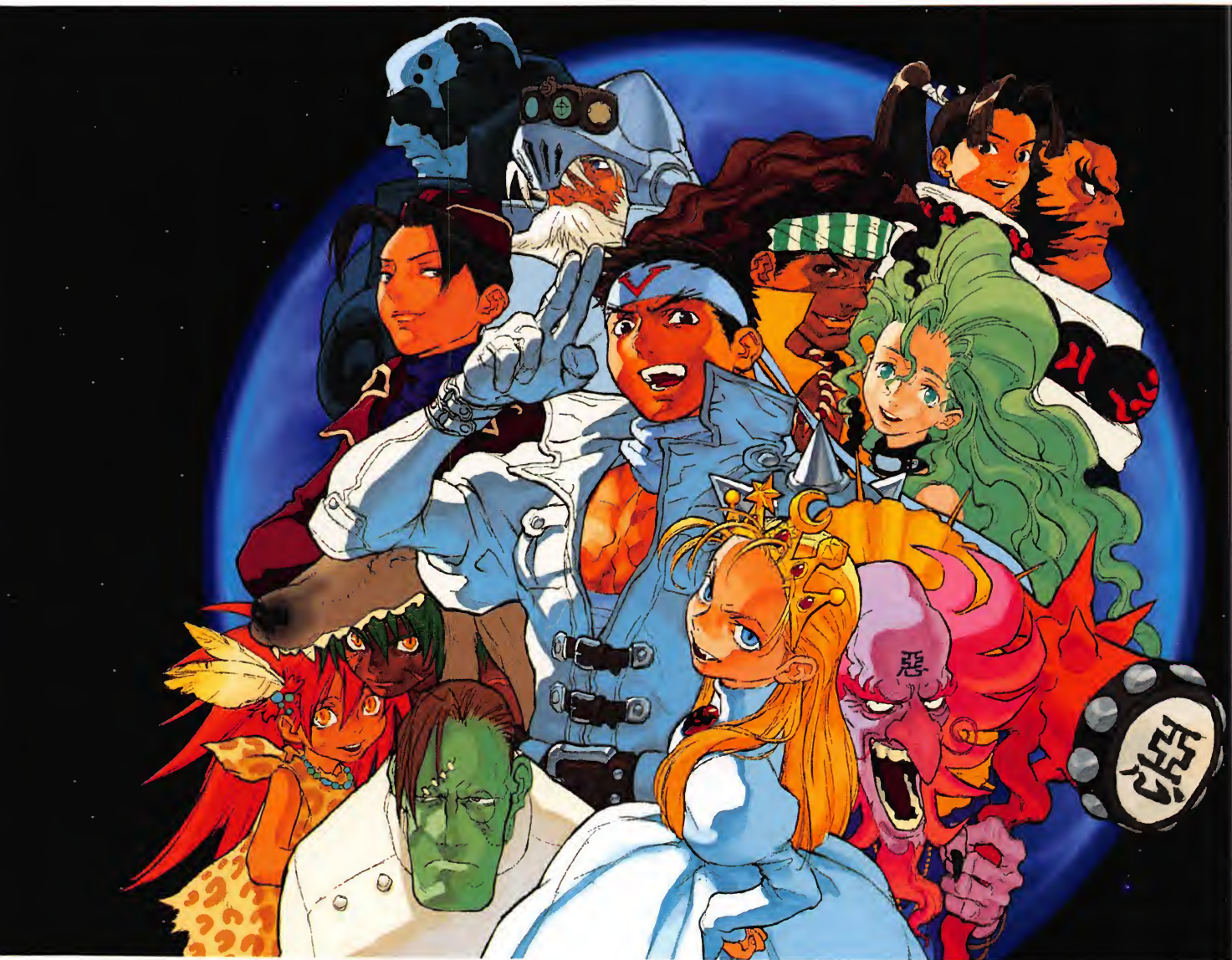
時間の関係でいつもの半分程のサイズで描いたので、さすがに荒いですね。ドリル好きの方のために。



「キカイオー」コンシューマ版のおまけ用に描いたものです。普通キャラクターは多くの人の手を経て消費されていくのですが、サオトメはわりとおいしいポジションをもらうことが多く(VSシリーズなど)、なかなか幸せなキャラだと思います。







■サイバーボッツ DC版攻略本用

西村キヌ | 3898X2835pixel | Photoshop



Designer's comment たぶん「サイバーボッツ」としては最後に描いたイラスト。最後の最後でアリエータが人間らしい表情をしていますね。背景の地球はSENSEI君が描いたものを使わせてもらいました。

凶魔天帝  
ラギー♡デビロ  
とα軍団  
愛蔵版... 一分もくれない  
不降だ」



■サイバーボッツ エンディング用下描き

西村キヌ | B5 | コピー紙・コピック



Designer's comment コンシューマ版のデビロット姫のエンディング。改造(強化)されても、どのキャラもあんまり変わっていませんね。左上のセリフ(完璧云々)は描いたときの自分の心の声でしょうか。





Designer's comment 海外向けなので、暑苦しくしてみました。爆発と街に苦労した一品です。21世紀はこんな街になっているはずなのに、期待外れもいいところではっきりです。



Designer's comment これ、自分ではいい絵だと思うんですが……。使われ方を見ていると、ほかの人はそうは思わないみたいです。うーん。







機動戦記  
**ガンダム SEVEN**

機動戦記  
**ガンダム WING**

戦え!  
**ガンダム WING**



ロボットは酒井君と手分けして描きました。どれがどっちの絵かわかるでしょうか? キャラ絵は別の方。(SENSEI)





魔法の国の  
ポロリンちゃん

重装甲陸戦兵器

スズガキ

夢幻合体

ライザム

STRATEGIC VARIABLE FIGHTER

マッサーガ





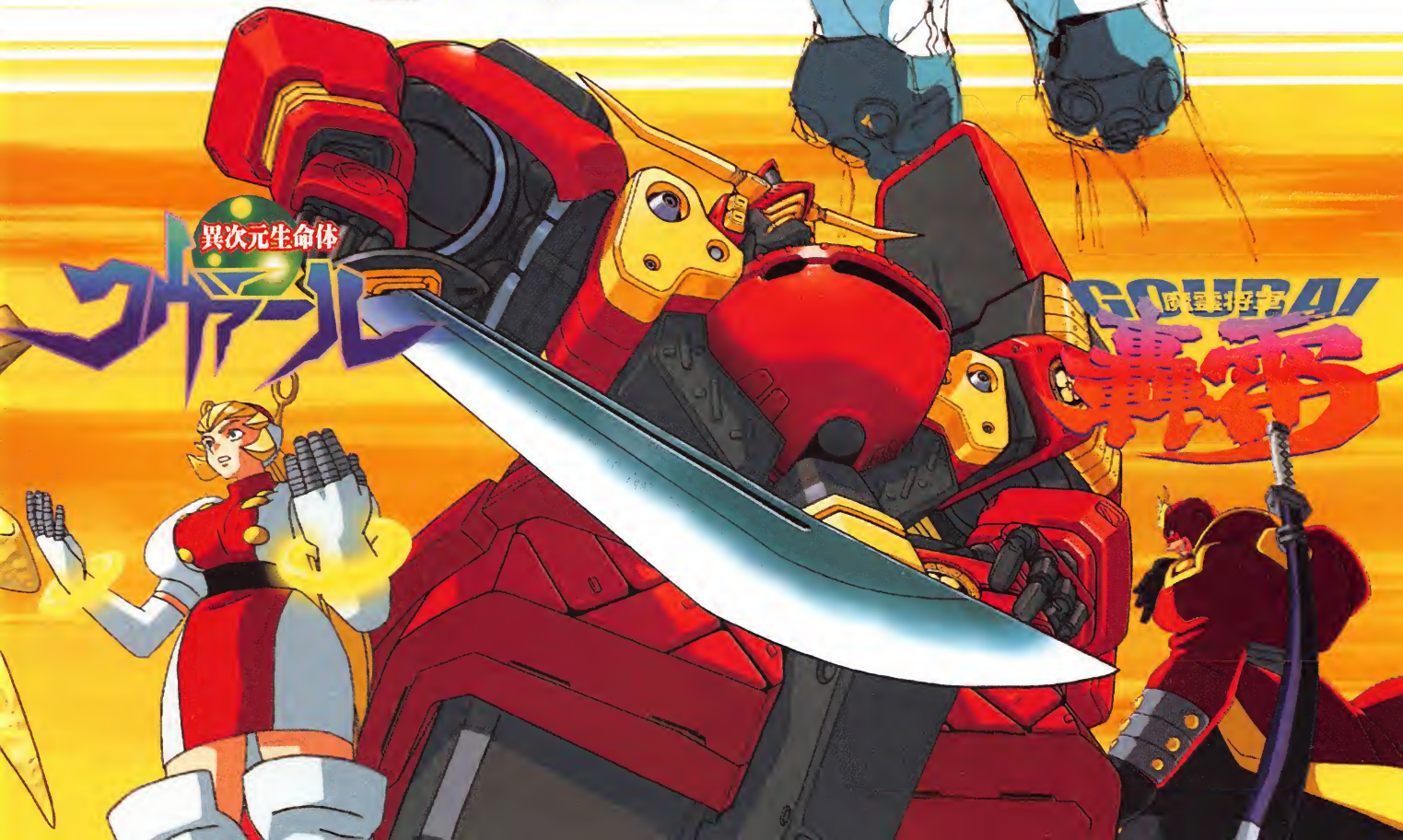




強襲装甲  
プロテア  
カスタム



ほとんどのイラストがゲーム中で使うモノだったので、四角の中に収まっていますね。ちなみにジン・サオメは西村さんの手によるものです。



異次元生命体

ウル

機雷





■将闘戦紀キカイオー トラマCDジャケット

SENSEI | 3510×3129pixel | Photoshop・Painter



Designer's comment

CD関係は、両方とも発注を受けた段階で締め切りが目の前で、もう あまつさえ「無理に描かなくてもいいんだけど」とか言われて、もう



■将闘戦紀キカイオー 主題歌CDジャケット

SENSEI | 2387×4300pixel | Photoshop・Painter



Designer's comment

レイヤーを分けてあるので、霸王剣を持ったキカイオーだけ別に使えるようになっています（裏はドラマCDの裏面の続きなのデス）。



■将闘戦紀キカイオー メインイラスト

SENSEI | 44.5×59.3cm | イラストボード・リキテックス・アクリルカラー



Designer's comment

輝く空の後光を背に仁王立ち。戦闘ポーズなどとしては、絵になりません。なぜならキカイオーは、「王」だからです。













Designer's comment 一日も終わって、トイレで用を足してるときに、真ん中の黄色いおじさんのイメージが浮かんで(よくあるポーズですが)、あと、周りに適当に配置したらできました。

MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS: TM & © 1997 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © HORITARO KINASHI Anard/INTV

■ マーブル スーパーヒーローズ vs. ストリートファイター メインイラスト  
CRMK 2641X3409pixel Photoshop







Designer's comment 親戚の家で、久しぶりにコーヒーを飲んだら眠れなくなってしまって、このまま悶々とするのもったいないので、この絵柄を考えました。ふとんの中で。

マーヴルvs.カプコン メインイラスト

MARVEL: TM&©1999 MARVEL CHARACTER, INC. ALL RIGHTS RESERVED.  
STRIDER: ©MOTO KIKAKU.

CRMK 2641×3409pixel Photoshop





■マーヴルvs.カプコン2 メインイラスト

CRMK | 3027X4050pixel | Photoshop



(Designer's comment)

このゲームは家庭用と業務用で登場キャラクターが微妙に違うので、絵を描くときに気を使ったような、使わなかったような……。







■スターグラディエイター PS版メインイラスト

酒井 晃 | 3540×3000pixel | SOFTIMAGE 3D・Photoshop



Designer's comment これは、ほとんど編集しただけという感じです。空気感を出すために、何重にも絵を重ねてます。でも、ベクターの焼けこげが実はゲレルトのひげテクスチャと同じなのは秘密。

■スターグラディエイター2 メインイラスト

CRMK | 3259×4200pixel | Photoshop



Designer's comment この絵を描く1年ほどまえの、ある会議に参加したときに、こによごによつと落書きして考えました。ゲレルト(右の赤いおじさん)が、気に入ってます。あと左下の人。







■ハヤト

■ルカ

■ゴースト・  
ビルシュタイン

■ビルシュタイン

■エル

■ブラック  
ハヤト

■スタークラティエーター2 主要キャラクター

CRMK

Photoshop



■ヘクター



■シューン

■ゴア



■フリス

■サターン



■ガモフ



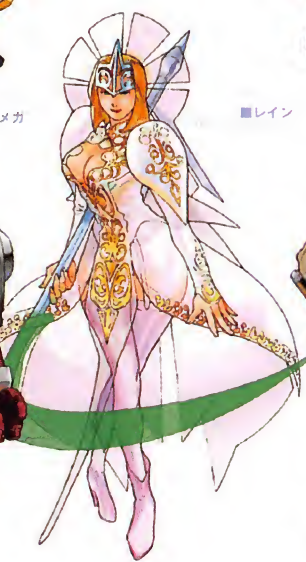
■クレア



■オメガ



■レイン



■シェイカー



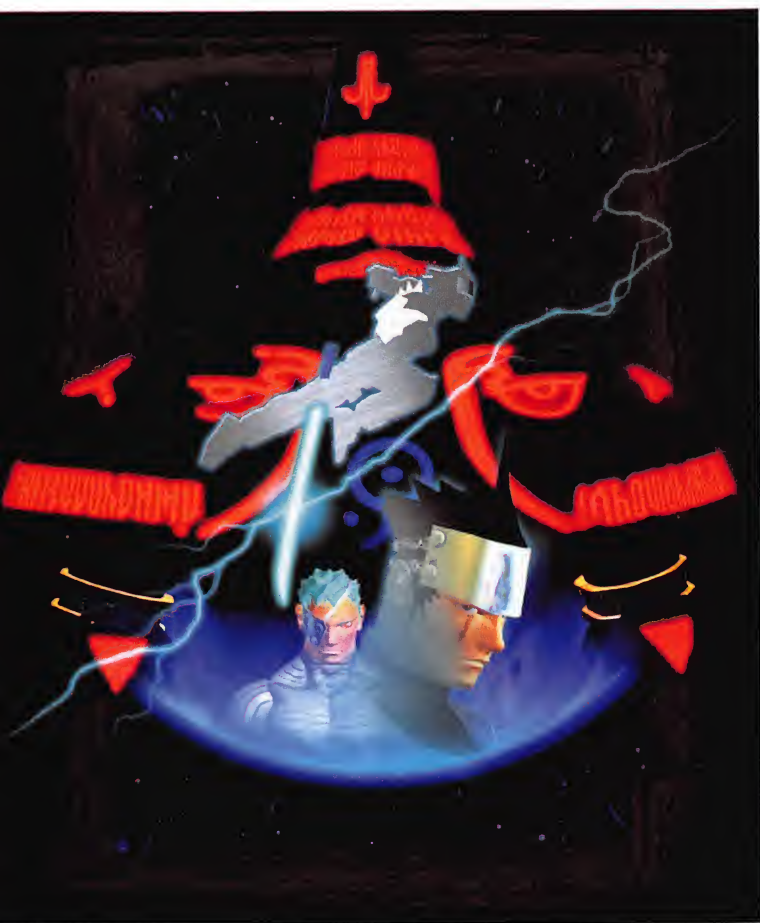
■イーグ







Designer's comment: この絵は、基本的にふたりで1枚という感じで描きました。どれとどれがペアでしょう？ ペアになれないのがふたりいます。



■スタークラディエーター メインイラスト

SENSEI	3000×3700pixel	SOFTIMAGE 3D・Photoshop
--------	----------------	------------------------



モデリングが終わってないのに締め切りがしかたがないのでイメージ的に処理してみました。ハヤトのモデリングはCRMK君の手によるものです。



■スタークラディエーター PS版販売カレンダー用

酒井 奨	2598×3591pixel	SOFTIMAGE 3D・Photoshop
------	----------------	------------------------



Designer's comment: とにかくイラストの少ない作品だったので、ありものでなんとか作りました。バイクのデータがやたらと重くて難儀しました。ハヤト達のモデルはCRMKさんによるモノです。





[Designer's comment] なんだかやけに緑色な地球ですね。地球じゃないのかも。アニメ版「パワーストーン」が好きで毎回観てました。主題歌も好きです、とくに新しい方。

■パワーストーン メインイラスト

CRMK

3094X3617pixel

Photoshop







■パワーストーン 主要キャラクター

CRMK

Photoshop



[Designer's Comment] ヒゲ面の絵書き(ぼく)がパワーストーンを集めたらどんなヤツに変身しますかね。友達とか、近所の犬の変身後を勝手に考えてあげるのも、いいかもしれません。





[Designer's comment] このイラストを久し振りに見てたら、背景「カッ」という書き文字を入れたくなくなってきました。右下でふっとんでる女の子(あやめ)が気に入ってます。

■パワーストーン2 メインイラスト

CRMK

2568X3613pixel

Photoshop







■ガンロック

■ジュリア

■アクセル

■ヒート

■グルマン



■パワーストーン2 主要キャラクター



[Designer's comment] ルージュ(褐色の女性)のポーズが気に入っております。あと、最下段の青い人(手がピストルで何故かネコ目)の立体物をなんとか作ってみたいです。





■ポケットファイター アーケード版メインイラスト

前田 3332×4000pixel Photoshop



[Designer's comment] 初めて描いたメインイラストだったので勝手に  
がわからず苦労しました。この頃自分専用のMacがなかったので休  
みの人のとか共用のものを借りてなんとか仕上げました。



IBUKI



KEN



CHUN-LI



MORRIGAN



LEI-LEI

■ポケットファイター PS版ホスター

前田 3500×2314pixel Photoshop



[Designer's comment] この絵は最初Tシャツ用に描いてたんですが、  
あっさり没をくらってお蔵入りしてました。でもいつのまにかポスター  
—その他の絵柄になってびっくりでした。



FELICIA



ZANGIEF



SAKURA



RYU



TABASA





(Designer's comment) 世間でミニョーラ先生が認知されるまえに描きましたが、あんなにスタイリッシュになりませんでした。トホホ〜。

■ウォーザード フライハートショー用

イケノ

A3

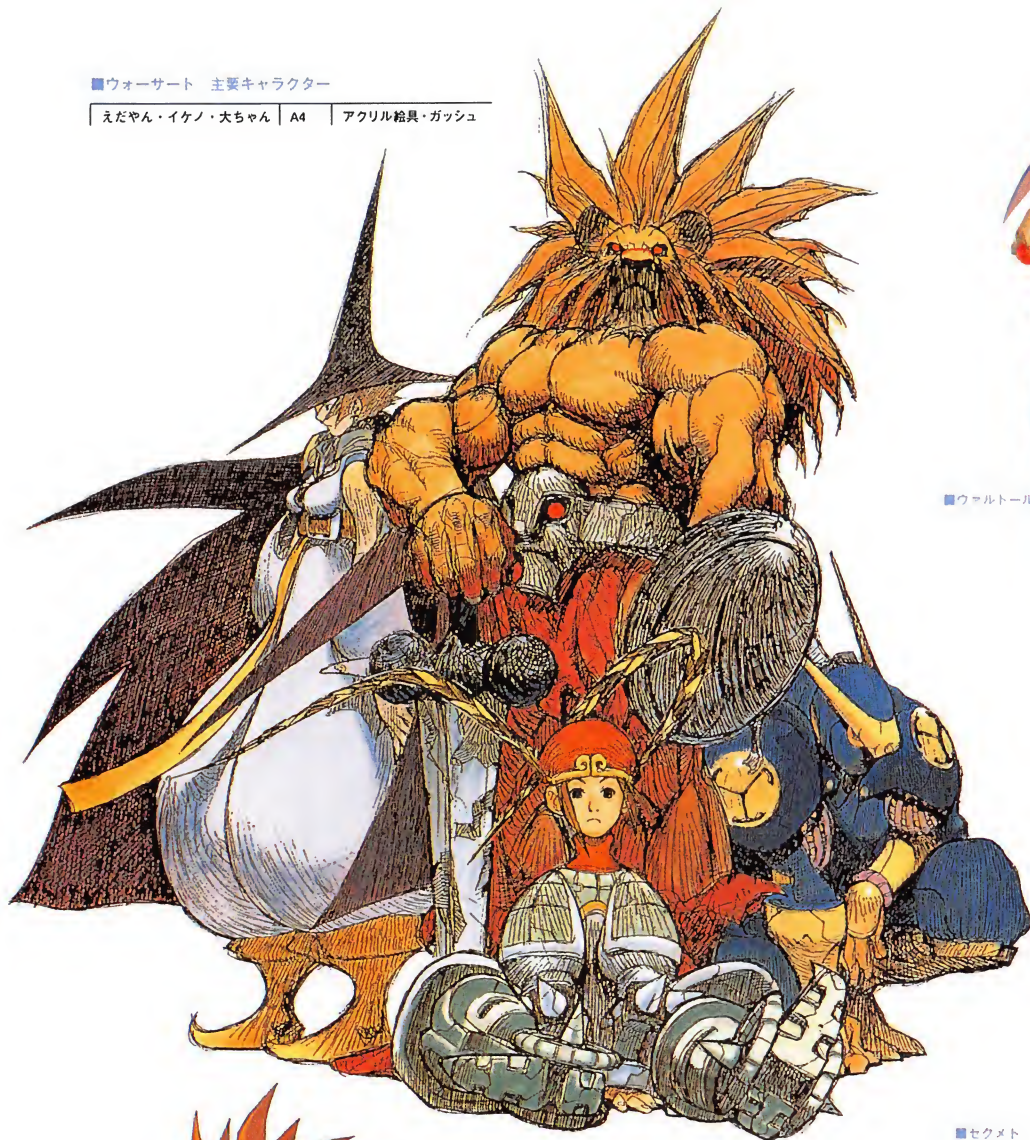
リキテックス





■ウォーサート 主要キャラクター

えだやん・イケノ・大ちゃん | A4 | アクリル絵具・ガッシュ



■ワルトール

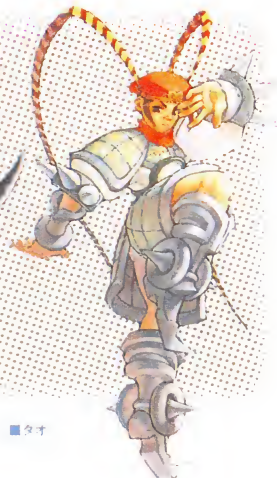


■セクメト

■タハサ

■ムクロ

■レオ



■タオ

■ウォーサート メインイラスト

大ちゃん | 53×65.3cm | リキテックス



**Designer's comment** 開発中の画面を見て「描きたいなあ」と思っていたので、任されたときは嬉しかったです。スケジュール的に厳しくて大変だったけど、頑張って描けたので気に入ってます。



**Document's comment** 今まで抵抗のあった黒を、思い切って実験的に使ってみました。結果的には、その効果がいい方向に出てくれたので、ほっとします。でもこの絵を見ると、レオが主役に見えないですね。







# 潜入!! デザイン室隠し部屋 ~秘蔵グッズを探せ~

デザイン室の奥深く、カプコン社員ですらその存在を知らない、いや知っていても近づかない! 謎の隠し部屋が存在するゾ。そこに眠る数々の怪しいグッズとは? 果たして価値はあるのかっ!!



### 1 ニセ10th ANNIVERSARYシール

ロックマン生誕10周年キャンペーン用に作られたシール。名刺に貼って使う物なのだがそのなかになんとインチキロックマンが存在する! 遭遇する確率は相当低い!!

インチキ度	★★★★★
遭遇度	★
発見しつけない度	★★★★★



### 2 ロックマンどら焼き

ゲームショーなどで限定販売された。別名「ロックまんじゅう」。パッケージデザインやイラストはもちろん作りおこし、中身もひとつひとつオリジナルの焼き印が施されている。

美しさ	★★★★★
夜食にした度	★★★
所持度	★★★★★



### 3 プリンにコパン

これも限定商品。当時(2000年)冷蔵庫に入れたまま忘れていて最近発掘された。当然賞味期限は激切れ。撮影後行方不明、誰か食ったか?

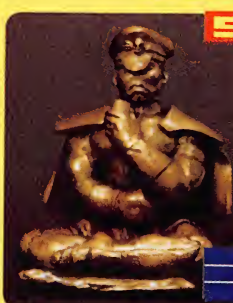
お中元にとり度	★★
お土産にした度	★★★★★
今頃開封している度	★★★★★



### 4 プラモデル風 キカイオー

DC版の初回特典だが一見して怪しきポンプン。実は中身はペーパークラフト。プラモデルならぬカミモデルなのだ! 完成するにはかなりの根性がいる。

バラモン度	★★★★★
模写度に見度	★★★
作れない度	★★★★★



### 5 ベガ父さん 黄金フィギア

以前お世話になった漫画家の小林真文先生よりいただいた逸品。ご本人自ら作られたこの世でひとつの超レアアイテム。是非床の間に飾りたい。

魂含み度	★★★★★
金含み度	?
毛含み度	★★

### 6 ゴウキ腕時計

製品化されなかった景品用アイテムの試作品。ほかのキャラクターは市場に出回った期間が短く、数は少ない。日常非防水。

正確度	★
電池交換不可度	★★★★★
made in China度	★★★★★



### 7 ドリカス試作品

限定セットのコードベロニカ仕様ドリカス本体のカラー試作品。赤のクリア仕様、青のS-T-A-R-S仕様、そしてこの試作品をイメージしたガンメタリックが最終候補だった。最初に出たこのデザインがボツ。

ゼンマイの巻きやすさ	★★★★★
次はPS2度	?
最初ハードに当たって成功度	★★★★★



### 8 社長の顔ハンコ

自分の顔をハンコにできるブライスマシンで作った社長の顔ハンコ。似顔絵調を超えて漫画絵になっている。実はゲームショー限定での選べるラインナップのひとつ。社長すらキャラクター化。

描き易さ度	★★★★★
使い道は?度	★
社長にはブイショ度	★★★★★



引き出しを開けるとそこには数々のイラストの原画がある!!

### 9 海外版ゲームソフト

日本ではおぼろげにしか知らない海外版のゲームソフトたち。オリジナルにはないテキストが、逆に新鮮。

マッスル度	★★★★★
火山の一角度	★★★★★
一歩進めるとハイ度	★★★★★

誰も知らない、知られちゃいけない。。。



### 10 映画版「ストII」の原画セル

映画の名場面のセル画。かなり個人的な趣味で集められている。とくにチュンリーのシャワーシーン関係は厳重に保管されている。

メカマン(海外版ロックマン)も元度	★★★★★
保存が大変度	★★★★★
TV版は?度	★★★★★

### 11 手作り「さくら」めいぐるみ

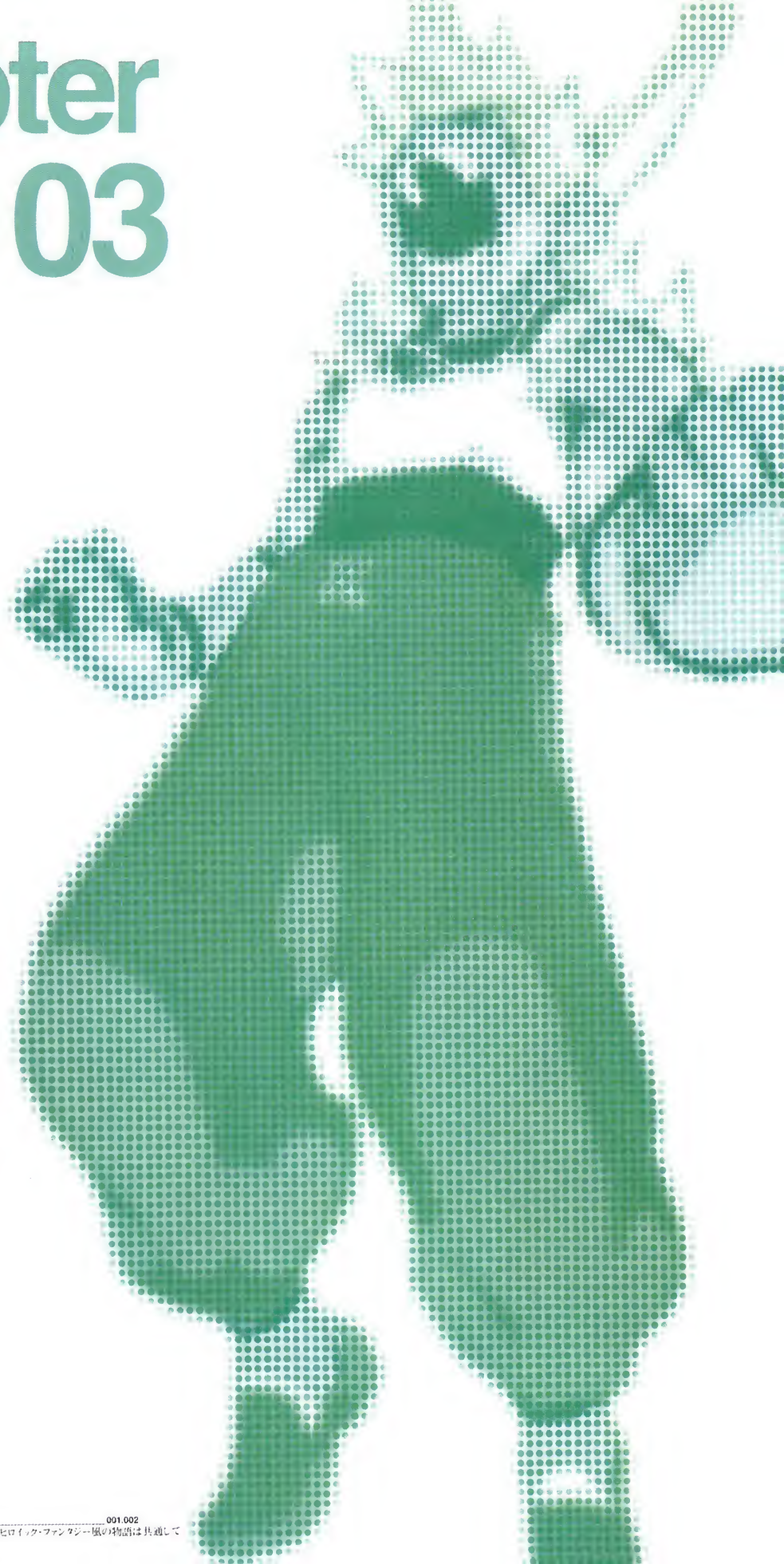


ZERO3シークレットファイル掲載の「さくら・めいぐるみ型紙」のお手本のためにスタッフによって立体制作された。市販のキャラクターものと比べても見劣りしないデキ! この型紙を使って等身大も作れるゾ!

手本度	★★★★★
手作り度	★★★★★
手取り度	?



# chapter 03



## ●プレス オブ ファイアシリーズ (Ⅲ、Ⅳ)

カノコが語る大人気RPGシリーズ シリーズごとに登場人物は異なるが、竜を軸にした世界観やヒロイック・ファンタジー風の物語は共通している シリーズごとにファンを贈やし、現在では1冊目までがリリースされている

001.002





■ブレス オフ ファイア III メインイラスト 主要キャラクター

吉川達哉

Photoshop



■リュウ



■レイ

■ティア



■モモ



■ティーボ



■カーラント



■ブレス オフ ファイア III ムック用

吉川達哉

2960X3880pixel

Photoshop

「Designer's comment」 「ブレスIII」のイラストを見ると、いまでも気が引き締まります。AKIMANさん、デザイン室の方々にはえらくお世話になってしまいました。ありがとうございました。



「Designer's comment」

当時仕事場にあったマシンのスペックが低く、絵を描く環境も整ってなかったので非常に苦労したのを覚えています。単体イラストはマウスで着色したような……。









■フレズ オフ ファイアⅢ 主要キャラクター

吉川達哉

Photoshop



■ハニー



■ヘコロス

■トラコン



■ティアマト

■トラコン・レンナー



Designer's comment: もともと動植物は大好きなので、いつも楽しくデザインさせてもらってます。妖精のデザインは、結構気にしています。



吉川達哉

Photoshop・リキテックス

■リュウ 幼少時

■ニーナ 幼少時



[Designer's comment] 「ブレスⅢ」の絵を描いたあと、「描いたの誰?」とか、アンケートはがきに「なぜ、絵描きが変わったの?」というのをよく聞きました。自分でも驚いてます。複雑。

■攻撃 戦闘用イラスト



■釣り 戦闘用イラスト



■見切る 戦闘用イラスト



■歩く 戦闘用イラスト











■ブレス オフ ファイアIV 主要キャラクター

吉川達哉 | Photoshop

Designer's comment: 「ブレスM」のキャラクターは、ドットを打ちながらデザインをしています。絵的な部分だけでなく、ドット的な見栄えや作りやすさも大事にしたかったのです。ドットは楽しいなあ。

■クレイ



■マスター



■アースラ



■サイアス











■ フレス オフ ファイアIV 販促用  
吉川達哉 | Photoshop

■ フレス オフ ファイアIV ムック用  
吉川達哉 | 3307×4173pixel | Photoshop

「デザイナー's comment」 「フレスIV」の集合イラストをまだ描いていなかったのに、ムックの話を聞いて表紙に描かせていただきました。もっとコントラストを強くして青と黄色の模様のようにしたかったな。

「デザイナー's comment」 ドット仕事の合間に描いてたりします。青空も好きですが、朝とか曇りの空に見える微妙な黄色や青も好きです。



# サンダードラゴン 変身系 つまみぐみ?

(雷竜)

(相馬)

がた鼻

お尻の骨にぶつくと  
トゲをへらす。

金銀の

めたい玉を  
持っている。

玉がくっついてくる。

ビグが  
みかほ ちと良いて

カイザー試作

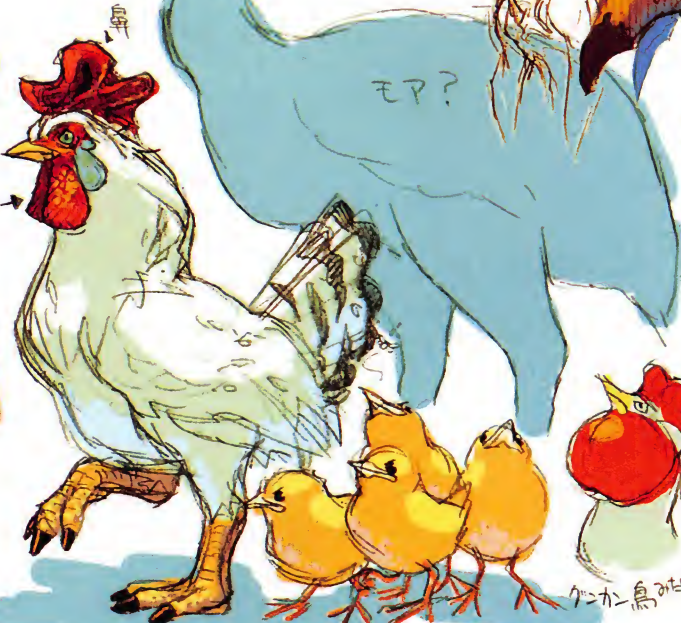
■プレス オブ ファイアIV 設定その他

吉川達哉

Photoshop

## ニワトリ

モブニワ科  
鶏と鼻骨?  
?のびる声と 群衆  
あしする。



ケルニ鳥か!







## Photoshop





# デザイン室スタッフ密着24時間!

数々の作品を世に送り出し続けているカプコンデザインチーム。果たしてどのような環境でそれらは生まれ出るのか? 知られざる彼らの実体(生体)を探るべく、あるスタッフの一日を大追跡!! ちょっとウソっぽいところもあるけどほぼ真実だっ!!



静まり返る真夜中のデザイン室



そしてまた朝が来る...

いつものように朝が来て...

AM 8:30

目が覚めるとそこは会社!



ふあ〜っ寝っ!

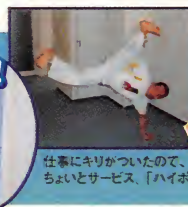


AM 2:30

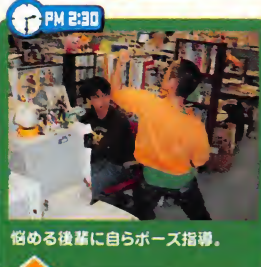
シャワータイム!

明日(今日?)は備えて充電充電!

では、おやすみなさーい。



仕事にキリがついたため、ちょいとサービス、「ハイポーズ!」



PM 2:30

悩める後輩に自らポーズ指導。



Down...

エレベーターを待つあいだ、しばし休憩...

...と頑張る方々もいる。風邪対策で保険入。

AM 1:30



残業モード突入! 案は夜の方が効率良かったりして。



さあして今日、朝メンは...



かわいいベントは亀!! 毎日欠かさず顔をやっています。



AM 9:15

朝礼が終われば仕事開始! まずは資料探しから...



けっこう、

真剣だぜえ!!

スタッフミーティング。進行中の仕事の打ち合わせ。

PM 1:05

またまた、亀に顔をやる。もっと大きくなってオレを電宮城に連れてってくれ!



昼食後のトレーニング。運動不足を解消中。

お昼休み!!

PM 12:05

近くのコンビニに昼食を買い出し。



午後からはモニター上で彩色の作業が始まる。集中力があがる〜!

PM 3:30



ゲームのイメージをつかみながら徐々に絵が完成して行く...



通りすがりに新人指導!

PM 5:30

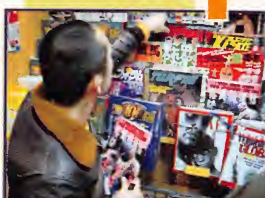
終業時間だが...



残業のため、同僚と晩飯を食べに。



本日3回目目録タイム! こんなに早くて大丈夫なのかな?

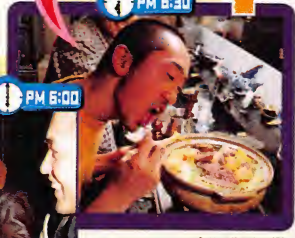


食後は決まって本屋さんへ、参考になりそうな本は必ずチェック!



うめええー!

PM 6:30



今日は取材用(?)の夕食。鍋料理占め。





第二次世界大戦をモチーフにしたシューティングゲーム。シンプルな操作性と敵機を撃破する爽快感が、シリーズは最初アーケードで登場後、続々と家庭用ゲーム機に移植された。



■ガイアマスター PS版ジャケットイラスト

西村キヌ

4000X4200pixel

Photoshop



■ガイアマスター 雑誌用カット

西村キヌ

Photoshop



モノクロの方は取説用カット カラーの方は雑誌用に描いたのですか、ホームページでしか見られなかったイラストです 猫の帽子をかぶっているのは、かっぱき酒場のお姉さん ナイスハティにエキセントリックな顔立ちがチャームポイントです





(Designer's comment)

いちおうキャラクター全員が小さくでも登場しています。画面を横切る雲はキント雲で、あれには悟空が乗ってるんですよ(苦しい)。あっ! 魔王がいないや。



■ジガー



■魔王ダンテ



■ハヤテ



■伊勢守黒沢三十郎靖綱



■孫悟空



■サー・カラハット



■アカート



■コライアス



[Designer's comment] ジガーは当初シーフとして設定されたのですが、のちに主人公に昇格。盗賊シンバッドはアサシン(暗殺者)でした。ベリアルは妖精なのに悪魔の名前がついてますが、「小悪魔ちゃん」という感じでまあいいかなと思います。



西村キヌ

Photoshop

■ティアラ姫  
(戦士姿)

■メグメグ

■ティアラ姫  
(王女姿)

■妖精ヘリアル

■シンパット



Designer's comment! メグメグはラフデザインのとき「ありがち女戦士」と呼ばれていました。捨て鉢なところが気に入ってます(デザインも名前も)。ゲームのタイトル案も「超ボード」とか「ありがちクエスト」というのを考えたのですが採用されませんでした。当たり前か……。



■ガイアマスター 雑誌付録用

西村キヌ

2600×2600pixel

Photoshop



Designer's comment!! いわゆる「四畳半もの」と呼ばれるスタイルの絵です。特徴としては、「斜め見下ろし型の構図で」「複数のキャラが」「それぞれの個性を打ち出しつつ」「たむろしている絵」ということになってしょうか。生活感や身近さなどがポイントです。



イケノ	——	リキテックス
-----	----	--------







■ケン



■さくら



■春麗



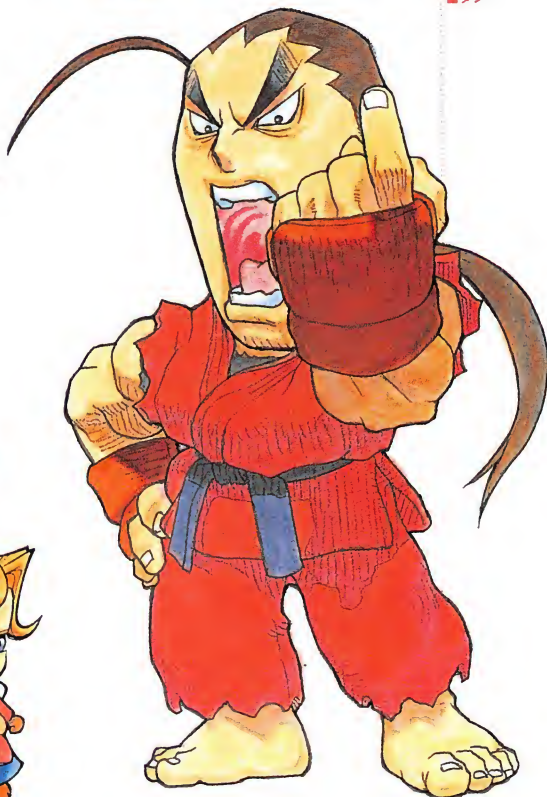
■モリガン



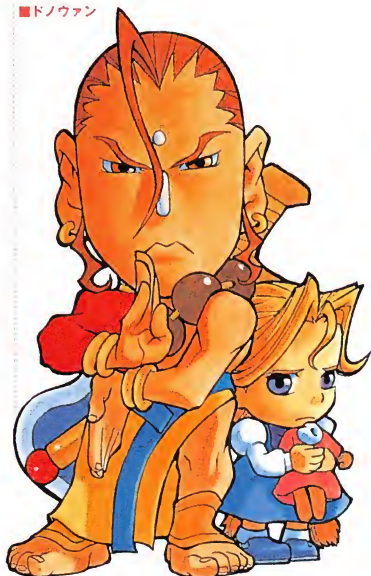
■デビロッド



■ダン



■ドノワン



■レイレイ





■QUIZ なないろDREAMS 紅色町の奇跡 メインイラスト

SARU 2876×4134pixel Photoshop



(Designer's comment) 紙媒体に掲載した最初のイラストです。このときに丸いレイアウトができ、あとのものにも引き継がれました。ひとりひとりバラバラにしてデザイン室の方に組んでいただきました。







■QUIZ なないろDREAMS 紅色町の奇跡 主要キャラクター

SARU

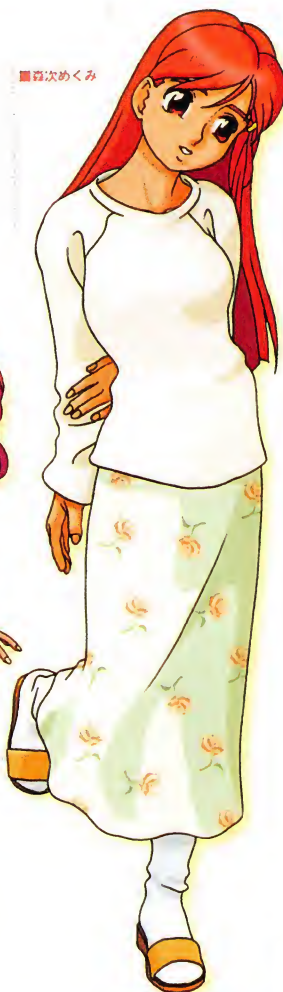
Photoshop

■妖精

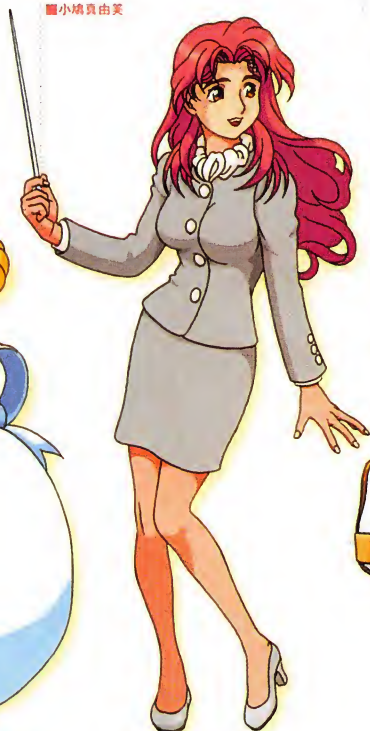
■想鐘サキ



■霧次めぐみ



■小崎真由美



■霧倉桃子



■シャーロット

「どこかを向いてる」のコンセプトで描きました。なぜそうなったかは永遠の謎です。サキにはもう1種類あります(これも謎……)。





■ミニ顔



■QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡 CDブックレット

SARU

Photoshop

「(Kageyama's camera)」 左上は中に使われたものです。妖精の表情を「恍惚な感じ」との指示があったのですが、よく理解できずこんな感じになりました。左下は表紙用です。丸いです。

■CDジャケット



■リンツ





■QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡 未使用

SARU ————— Photoshop



[Designer's comment] 実は……ガ————（規制）。もし  
かしたら、すでに「刷り込み」されているかもしれませんね。それぞ  
れの個性が出るよう描き方を変えてみました。







携帯ゲームの小さなドット絵から  
 壮大なストーリーを勝手に想像しながら描きました。渋  
 い絵に仕上がったのですが、全体的に少し暗いイメージ  
 になってしまいました。でも気に入っている1枚です。

爆走戦記メタルウォーカー ハッチャーイラスト

コマシンスケ | 2018×2854pixel | Photoshop







■爆走戦記メタルウォーカー バトルシーンイラスト

コマキシンスケ 2923×2067pixel Photoshop



「Designer's comment」 これはメタルウォーカー発売後に描いたイラストでメタルウォーカーGB用ではありませんが、とても気に入っていたので無理矢理ここに載せてもらいました。プラモデルのパッケージみたいなリアルな絵に仕上げようと気合いを入れて描きました。今見るとあまい所だらけですが、すごく楽しんで描いた記憶があります。

■爆走戦記メタルウォーカーGB ハッケーシイラスト

コマキシンスケ 2854×2018pixel Photoshop



「Designer's comment」 携帯ゲームのイメージから一新して明るい元気のあるイラストになりました。キャラクターが入るとずいぶんイメージが変わりますね。





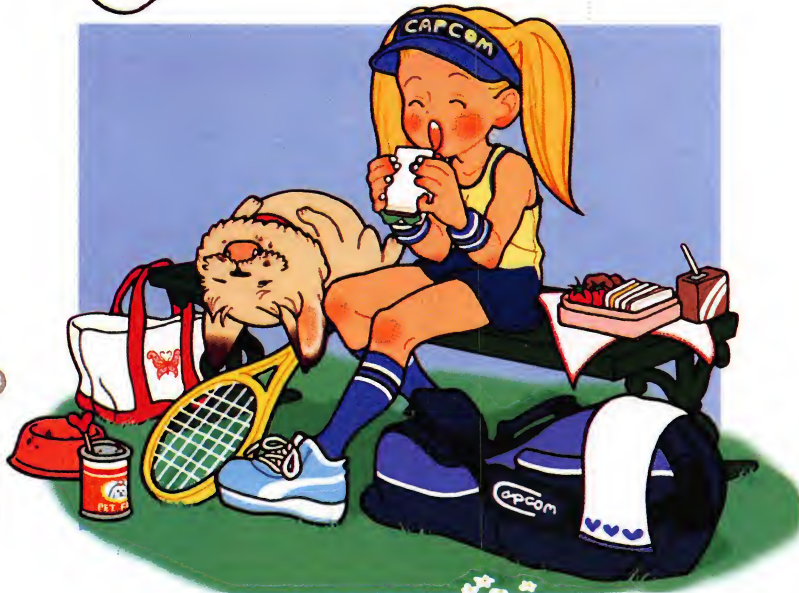
■ジャケット用



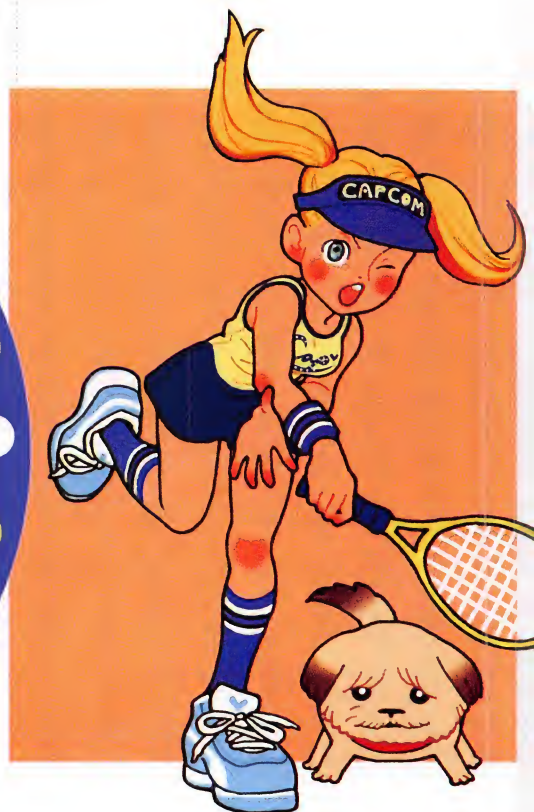
■メロディとワンコ



■休憩



■髭ちました



■ねっくとdeテニス PS版パッケージ&カット

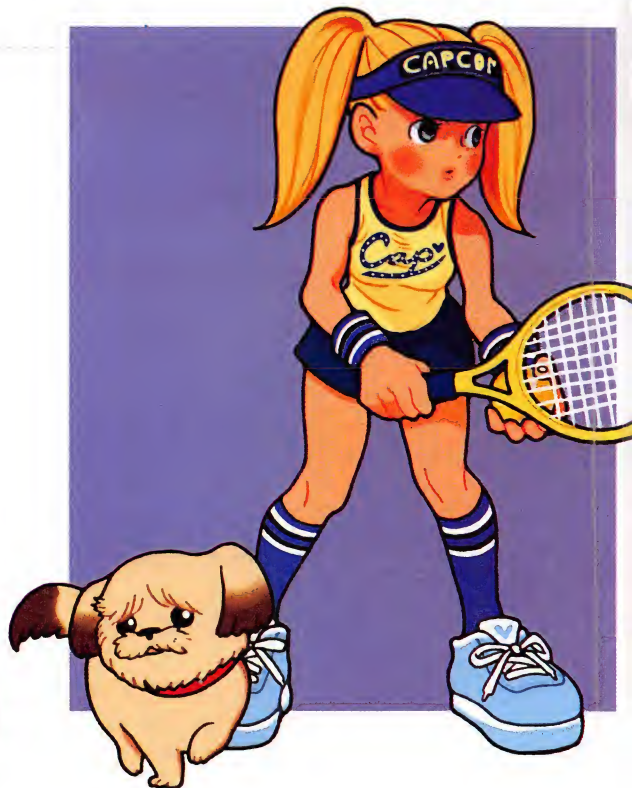
にしざわあきこ

Photoshop



Designer's comment: デザイン室に来て初めての仕事です。毎度のことですがひどいです。本当にいきなりだったので、「え！ 研修は!?」とかなりあせりました。右も左もまったくわからなかったので、本気で自分の将来が不安で仕方ありませんでした。迷惑ばかりかけてすみませんでした(いまでもすけど)。

■髭つよ







■19XX アークード用ホスターイラスト

酒井 奨

F12

ガッシュ・リキテックス













# デザイン室 一夜一夜

第4夜

## 色紙

ILLUSTRATED  
AUTOGRAPHS

## 初公開! 超プライベート作品集!

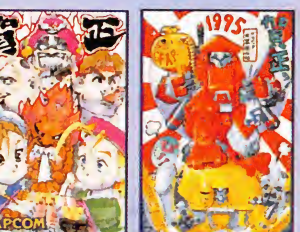


ここに掲載した色紙は個人へのプレゼント用として描きおこされました。それゆえに印刷媒体で見ることはまずないのですが、作品の記録としてボジで保管しています。たとえ色紙1枚といえども、オフィシャルで制作されるものと同等に魂が込められており、クオリティについても引けを取らないものです。



## 年賀状

年末年始の雑誌掲載用に描きおこした年賀状。こちらはシッカリ仕事として対応?年末に受ける仕事なので、自分用が描けなかったりするのが本末転倒です。



まだまだあるぞ!

さらに、さら～に  
プライベートな年賀状。

個人個人がプライベートで描いた年賀状。いつもより肩の力を抜いているような……。お友達になれば見られるかも?



PG-13: Some Material May Be Inappropriate for Children Under 13



■年末キャンペーン用描きおろし

にしざわあきこ 4095×5670pixel Photoshop



(Character's comment)

自分の絵を見るたびにホントに嫌になります。描いてるときは一生懸命なんですけど、pixelとか解像度とかわからなかったんで(いまだに?)先輩のハガキ用のデータをそのまま使ったのですが、でか過ぎだったみたいです。



■年賀状火鉢巻 1999年オフィシャル年賀状用描きおろし

西村キヌ 2431×2896pixel Photoshop



(Designer's comment)

まへの年に続いて女の子集合イラストです。火鉢のウサギ模様はこの年の干支。ルージュが背中を向けてるのはパースストーンがまだ未発表だったからかな? 羽子板のザンギエフがなにげにミニヨール屋ですな(ホントか?)。

2000



■2000年ファンクラブ年賀状用描きおろし

4095×5670pixel Photoshop





■雑誌向けプレゼント用年賀状

コマキシンスケ | 1677×2441pixel | Photoshop



「Designer's Comment」 1名の方にプレゼントということで自分  
がもらって嬉しい絵にしようと思って描きました 当選した  
方、どうですか？



■雑誌向けプレゼント用年賀状

うし | 2362×3170pixel | Photoshop



「Designer's Comment」 これは楽しかった！ SENSEIさんにチェック  
していただき、たんだん本物っぽいキカイオーになっていくのが嬉  
しくてたまらなかった でも年賀状に見えませんが すみません



■2000年オフィシャル年賀状お楽しみ

えたやん | 2126×1535pixel | Photoshop



「Designer's Comment」 ミレニアムなのでにぎやかな感じにしたかったんですが、何か地味  
になっちゃってちょっと残念 もっと色々なキャラクターを出してあげればよかったなあ



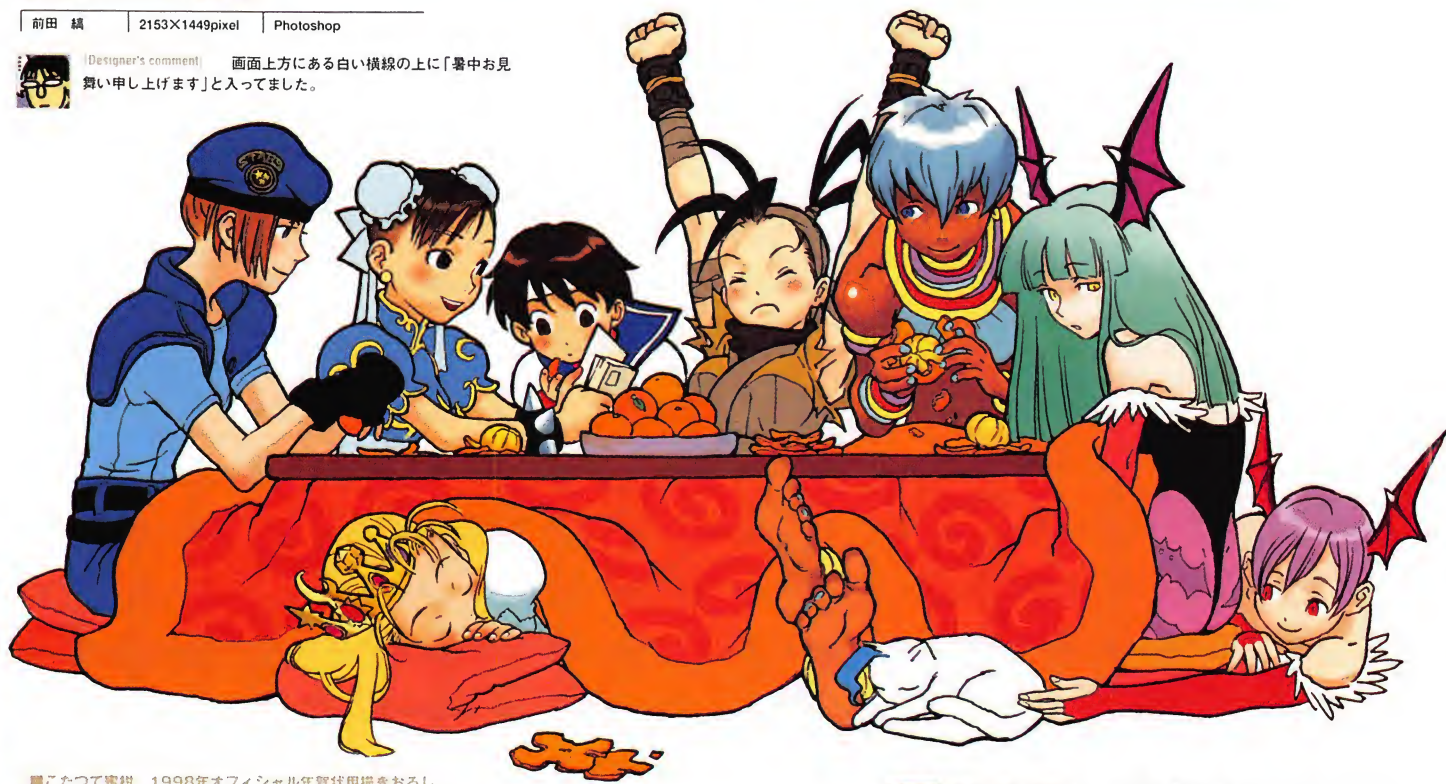


■2000年ファンクラブ暑中見舞い

前田 綏 | 2153×1449pixel | Photoshop



(Designer's comment) 画面上方にある白い横線の上に「暑中お見舞い申し上げます」と入っていました。



■こたつで蜜柑 1998年オフィシャル年賀状用描きおろし

西村キヌ | 2376×1667pixel | Photoshop



(Designer's comment) 会社の年賀状に使われたイラストですが、じつはCFC用に描いたもので、春麗たちがCFC会報に寄せられたハガキを見ているという設定でした。でも年賀状に見えるよね。





■雑誌プレゼント用年賀状

前田 綾 | 1066×1516pixel | Painter

「Designer's comment」 羽根と尻尾(?)が邪魔で着物が着れないっつーネタなのですが、わかりにくいですね。すみません。



■2000年オフ・シャル演中見舞い

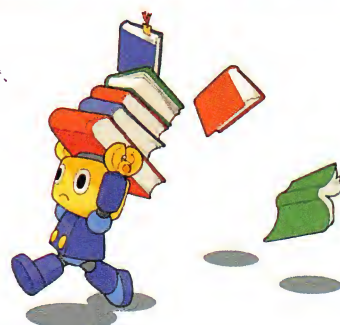
前田 綾 | 1425×2163pixel | Photoshop

「Designer's comment」 「ディノクライシス2」の舞台は暑そうなので、そのまま暑中見舞いにしたら面白いかなと思ってこのようなイラストになりました。

■おはつみさんト用年賀状

前田 綾 | 909×1345pixel | Photoshop

「Designer's comment」 アナログで着色したものを取り込んでちょっとだけ手を加えました。





イケノ	1414×1953pixel	Photoshop
-----	----------------	-----------



後ろにいるレスラーの名は「大和・ナデシコ」です。ミカが所属する団体の同期です(裏設定)。





謎奇力精のデザインは、ミッドウェー・エンターテインメントのデザイナー、ジョー・ロビンソンが担当しました。

2517X2519pixel Photoshop



忍娘沐浴夕景

小牧

忍娘沐浴のデザインは、コナミ・エンターテインメントのデザイナー、ジョー・ロビンソンが担当しました。

コマキシンスケ 3445X4232pixel Photoshop・Painter



掛け軸風にイブキを描いてみました。PhotoshopとPainterを行き来して仕上げました。親父が京友禅の職人だったので日本画の資料には事欠きませんでした。









■エックスメンvs.ストリートファイター シークレットファイル描きおろし

CRMK | 3789×2728pixel | Photoshop



Designer's Experience マグニートー(左端のおじさん)の顔の部分を描いた覚えがない一、といっていました。なんだろう。

■ストリートファイターEX2 シークレットファイル描きおろし

大ちゃん | 2536×3500pixel | Photoshop



同じ場所にいろんなキャラが存在する絵を描くのは、けっこう好きです この絵に関しては、主要キャラよりも後ろの脇役キャラに何をしてもらうかを、あれこれ考えてるときが楽しかったです。







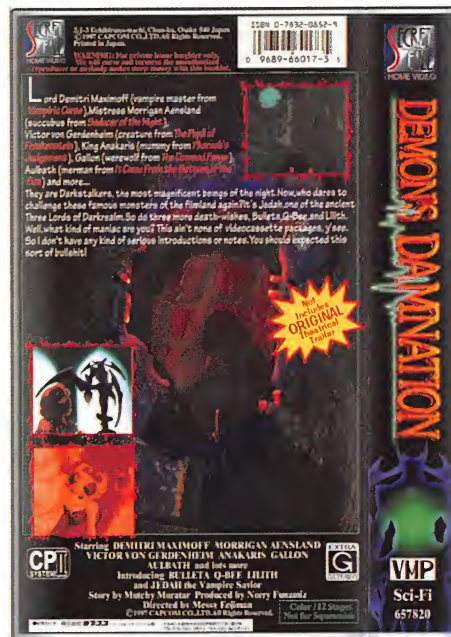
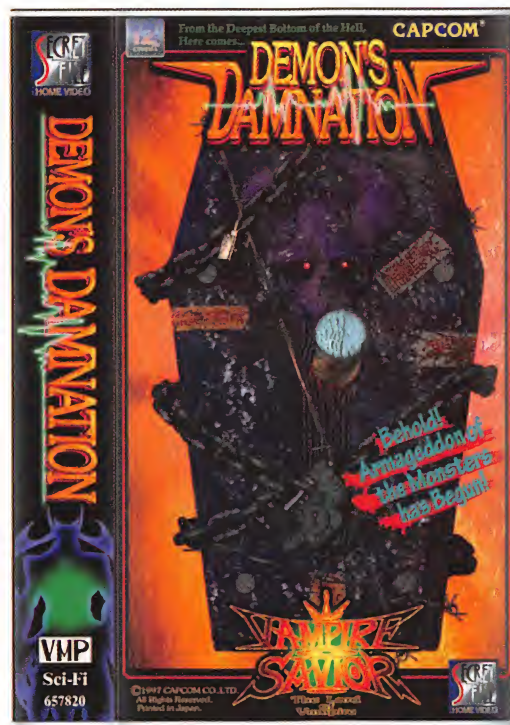


■スターグラディエーター シークレットファイル表紙

SENSEI 1816×2559pixel SOFTIMAGE 3D・Photoshop



Designer's comment: 昔のC級SF雑誌風。モデリングは同僚と共に、裏面のフィギュアはゲーム中の美モデル。英語の監修に秋友氏など皆の力を借りて、いざ、お伴つかまつらん。驚れべき世界へ! 「サターン印の中性子歯磨きを買って……空飛ぶ円盤/サターンモデルを当てよう!」



■ヴァンパイアセイウアー シークレットファイル表紙、裏表紙

酒井 英 (各) 2928×4150pixels Photoshop・SOFTIMAGE 3D

■マーブルvs.カフコン シークレットファイル

西村 キヌ 3050×4243pixel Photoshop



Designer's comment: シークレットファイル掲載時は真ん中に「みんな仲良し!!!」とあおり文句が入り、よりアナーキーな雰囲気でした。ドラ猫ファアが思ったより怖くなってしまいました。



Designer's comment: ホラービデオパッケージ風にしたのが見えますか? [VHS][Hi-Fi]が各々[VMP][Sci-Fi]になっているのがミソです。プリズムシールが思いのほかよくできました。



# VAMPIRE SAVIOR GALLERY



■ワンハイアセイウアー シークレットファイル

酒井 英 | 3022×4159pixels | Photoshop・SOFTIMAGE 3D



このために、演劇雑誌を生まれて初めて買いました。ゴミ箱は阪電鉄のものを参考にしています。ちなみにポスター中央のパレッタはCRMKさん画です。



趣味全開でイラストからパーツ割りまで考え、パッケージデザインをSHOEIさん、モデリングを酒井獎さんにしてもらいました。結構受けが良くてよかったです





画面が「ロックファイター シークレットファイル」

レイゼンビー 藤二 2970X4100pixel Photoshop・Illustrator・SOFTIMAGE 3D



デザイン室に入って最初の作品です。手描きイラスト、2DCG、3DCGなど、持ち技をひとつと詰め込みましたが、どれも中途半端で見苦しいですね。



画面が「ロックファイター シークレットファイル」

前田 綱 2701X2704pixel Photoshop



時間がなかったのもあって、開発中に描いたらくがきを消しました。ただ並んでるだけで面白くない絵だなと反省。





BLOCK  
BLOCK

MODULE

0026



6-30

※この表紙はフィクションです。

## ■ストライダー飛竜2 シークレットファイル表紙

SENSEI | 3665×2646pixel | Photoshop・SOFTIMAGE 3D



[Designer's comment] シリアスな飛竜が「例のアレ」になっているという意外性のインパクトを狙ったのですが、最近では実際にゲームキャラのものが「例のアレ」の類似品で商品化されたりするので、世間に出るのが遅れたらギャグにならないわけで、色んな意味で冷汗ものでした。対象年齢が39歳までなのは、まあ、何となく。気分。

## ■ストライダー飛竜2 シークレットファイル

うじ | 2851×3847pixel | Photoshop



[Designer's comment] 会社で描いた絵のなかで、なかったことにしたい絵・第2位。第1位は……ひ・み・つ☆





世紀末だよ! 春のカプコンまんがまつり!!



魔女っこ先主♥

主役は私

ばくまつしにんぶうでん  
幕末志士忍風伝

電馬!

世界を救え!

POWER STONE

日本語吹き替え版

豪華3本立て!

前売り券を買うと  
オリジナルサウンドトラックが  
もらえるよ!!  
かつこい歌詞カード付き!!

1月1日(金)ケロードショー!

☆特製オリジナルソノシート付〈限定〉  
—特別鑑賞券好評発売中—  
—般券1,600円/トリオ券300円—

南急・Q田駅下車中央口スグ

超番街シネマ

030-7△52-PQ89

難田・高丸屋前・ピカデリー加富根2階

ピカデリー加富根

06-6P△3-6162

驚都瓦街・九条南入ル

西映会館

Z32-065-24Z7

■ハワーストーン シークレットファイル描きおろし

ヒデキ

3540×4368pixel

Photoshop

[Designer's comment] このとき、梅田の映画館にパンフもらいにいってモギリの女の人にイヤな顔されました。カチンときたのでその映画館にはその後2度と行ってません。





「あー、いっしょに食べたい  
「あー、いっしょに食べたい」  
「あー、いっしょに食べたい」  
「あー、いっしょに食べたい」



■サターン版サイバーホッツ超限定版DX シークレットファイル

西村キヌ 4580×3213pixel Photoshop



Designer's comment: アニメ雑誌の描きおろしイラスト風ということで、マリーやサンタナの安っぽい色味などが結構それらしい感じ。画面右背景のデスサタン八郎衆、生前のシェイドやジンの父など、意外に見どころがあるようなないような……。

■サターン版サイバーホッツ超限定版DX シークレットファイル

西村キヌ 3783×2756pixel Photoshop



Designer's comment: 四畳半系イラストの極北という感じですね。姫がリモコンとまちがえて(まちがうか?)押そうとしているのは、おなじみ自爆スイッチ。





(Designer's comment)

グラビア雑誌風のコンセプトで描き、仕上げは別の方にお願いしました(こういう塗りができないので……。)どうですか皆さん! 「くるモノ」あります?



(Designer's comment)

こちらは中のものです。ごく一部で物議を醸していた後ろの女性ですが、彼女はゴディバです。仮面しているとあんな声なんです(〇トの敵役だったひとみたい)。



**「リザンティン」** 第1弾は昔のワコ  
ゲームに登場する「懐かしい」ロビータの特典です。  
とくとしてね。

**「リザンティン」** 界村のさらわれたお姫様、  
「プリンプリン」です。後の「大魔界村」では、竹々の  
ムサシ(83w50H51w)になり、なかなかよいが  
オしは、こちらの方が好きです。宝石とかあんまり付いて無くて  
いい感じ。国王さんがあんまり税金をとらないのが  
しれん。でもなんでプリンプリンなんだろな。  
主人公がアサキから「アサキア」  
かと思、たんじつで...  
ちがプリンプリン  
なのかい?

香麗ちゃんはいよ、トニーだぞ!

このゲーゲンが出てくる「スライム」は、イカがロブリン  
をやった時に、下の階で使いました。  
初めて見た時、「体感ゲーム面白くな  
そう」と思ったか、アサキが入ると  
からええ思春期ゲームである事か  
判明しました。からええ  
アサキが出  
てくるこの

スポンは黒毛な

ゲームの中で  
特に  
**ボカン**  
とかええ  
のがこの人

秘蔵のサイファーにも敵対する「殺伐」ラズマツル(外にていれ)の使い手だ!!

AKIMAN	2417X1732pixel	Photoshop
--------	----------------	-----------

AKIMAN

2417X17

Photoshop



大田栄子 ……11月2日横濱市立女子中・11月6日足尾銅毒事件 11月7日中国新聞 11月9日日本経済新聞 11月9日毎日新聞  
『ウエストウィンド』



ヒデキ	3071×1980pixel	Photoshop
-----	----------------	-----------

ヒデキ

3071 X 1980

## Photoshop



えーとたしかこんときCFCがでなくなった最初の号だったような。サイズを間違えてスカスカになっちゃったのは最後まで内緒でした。いまだから言えることですが。





■ファンクラブ会報用 vol.6表紙イラスト

コマキシンスケ | 2559×3386pixel | Photoshop

■ファンクラブ会報用 vol.5表紙イラスト

コマキシンスケ | 2600×2600pixel | Photoshop



[Designer's comment] ファンクラブ会報の仕事は毎回楽しんで描いてました。でも、ページをめくりたくなるような絵でなければならいわけで、毎回難しかったです。反省点は山のように……。



[Designer's comment] 担当最後の表紙ということで気合いを入れてキャラの全身描きました。……使いにくださいました。……反省。



■ファンクラブ会報用 vol.4表紙イラスト

コマキシンスケ | 2096×2139pixel | Photoshop



[Designer's comment] ファンクラブ会報の表紙イラストを描かせてもらえるということで、緊張しながら描いた記憶があります。ファンクラブに入っている友人の家に送られてくるのを見て感動しました。



■D&D シャドーオーバーミスタラ ファンクラブ会報用

西村キヌ | コビック



[Designer's comment] ファンクラブの会報は売るものではなく配るものということで、版權モノの「D&D」のイラストもけっこう気軽に描くことができたのです。

■D&D シャドーオーバーミスタラ ファンクラブ会報用

西村キヌ | リキテックス



[Designer's comment] アクセサリーや小道具に凝れるのがファンタジーものの楽しいところですね。シーフの腰についてるのはスリング（投石器）です。







■D&D シャドーオーバーミスタラ シークレットファイル

西村キヌ | 33X16.5cm | リキテックス



[Designer's comment] 掲載時は「甘えんじやねーよ!」「今すぐ楽にしてやる!」などのとおり文句が入って、よりアグレッシブかつ混乱したイラストでした。真ん中のエルフのしれっとした感じは「キンドラ」のエルフに通じるものがあるような……。



■D&D シャドーオーバーミスタラ ファンクラブ会報用

西村キヌ | ——— | リキテックス



[Designer's comment] 電光の処理といいベタな絵ですが、一生に一度くらいはいいかと思って……。マジックユーザー、シーフともおいしいポジションのキャラで、オブジェもカッコよく作ってもらって幸せでした。



■ザ・キングオブドラゴンズ ファンクラブ会報用

西村キヌ | ——— | コピック



[Designer's comment] 「キンドラ」に魔法は存在せず、かわりにクレリックが回復アイテム(食べ物)を取ってHPが満タンになると、その余りの分だけ相方が回復できたのです(「喰い残し」と勝手に呼んでいました)。のどかな時代だったなあ。



■いぶき&パレット ファンクラブ会報用

えだやん | 2646X3445pixel | Photoshop4.0



[Designer's comment] 初めMac使って色を塗った作品で、CGで色が塗れるのが単純に楽しかったです。絵的にはパレットのかごを塗るのが難しかったので苦労しました。





魔界村 ファンクラブ会報用

ヒデキ	3500X5098pixel	Photoshop
-----	----------------	-----------

「魔界村」ってあんまり描かれてなかったよね。  
最初描きはじめはスタンドグラスみたいに切り分けて、単色塗りでなん  
て考えてたんだけど。映えないのでやめました。

CAPCOM





■ジュン ファンクラブ会報用

レイゼンビー課二 | 1952×2188pixel | Photoshop



[Designer's comment] 「恥知らず」とは、こういうのを言います。服のディテールだけ妙に凝ってるのがさらに恥ずかしいですね。



■トロンにコブン ファンクラブ会報用

ヒデキ | 1519×2797pixel | Photoshop

[Designer's comment] なんかコブン怖いね。こんなんが40匹夜中に襲ってきたら金属バットで応戦するかも。柔らかく描けるようになるまでまだだの頃でした。



■ストリートファイターIII ファンクラブ会報用

西村キヌ | 3510×2440pixel | Photoshop



[Designer's comment] お弁当を一生懸命描いた覚えがあります。こんなに食べるんかという感じが……。この上にふたりのやりとりというかコントみたいな読み物が載っていました。



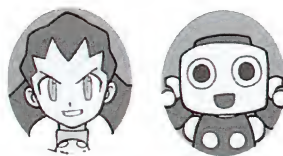


■カブコンスポーツクラブ シークレットファイル

サクラ 2504X2151pixel Photoshop

■ファンクラブ会報用

ヒデキ 1894X2192pixel Photoshop



[Designer's comment] ずいぶん昔に描いた気がするロールちゃん。自分自身でもいま落書きするとこの頃とまた違うロールちゃんが出来上がるのが困ったところ。

■ストリートファイターZERO2 シークレットファイル

CRMK B4 リキテックス



[Designer's comment] 僕は毎晩、寝るまえにストレッチをしています。気持ちいいですよ。みなさんはストレッチマンって御存じですか？







さくら



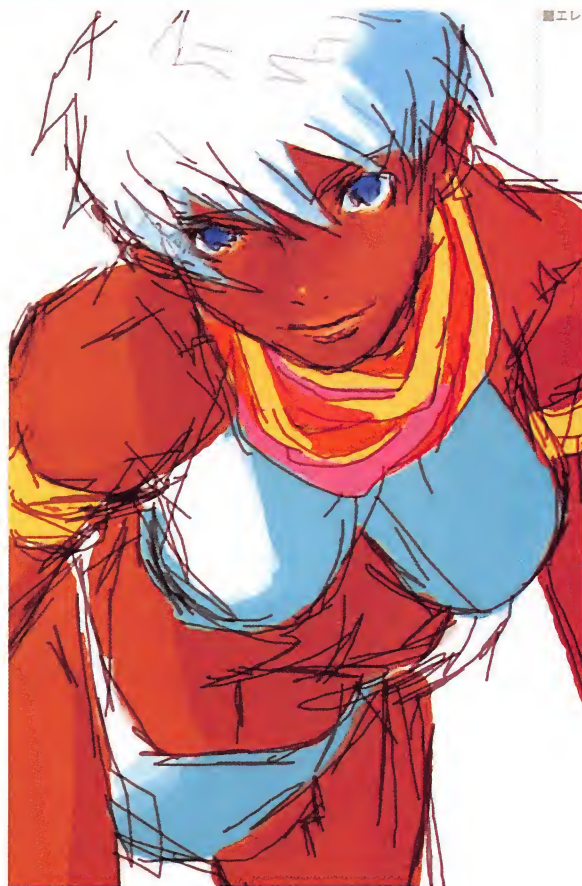
マフィシア



ユン



エレン



エフィー



キカイオー



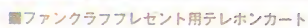
ロックマン



ハヤト







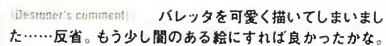
SENSEI	4200X3229pixel	Photoshop
--------	----------------	-----------



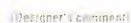
Deagru's collection 集合イラストが注文でしたが、ありがちなキャラの集合ではなく「世界の集合」で、ひとつの固まり感、みたいなものを出せないか、とか考えてあがいてみました。



コマキシンスケ	2500X3298pixel	Photoshop
---------	----------------	-----------



前田 誠	(右) 927×1477pixel (上) 1461×916pixel	(右) Photoshop (上) Painter
------	-------------------------------------	---------------------------



「Designer's comment」 右のは実際テレカになったのかどうか知りません。上のは手に取るのがちょっと恥ずかしくなるような感じを狙ったのですが、どうでしょう？







■ファンクラブ限定テレホンカード

AKIMAN	2211×3140pixel	Photoshop
--------	----------------	-----------



■ゲームショー限定テレホンカード

にしざわあきこ	4095×5670pixel	Photoshop
---------	----------------	-----------



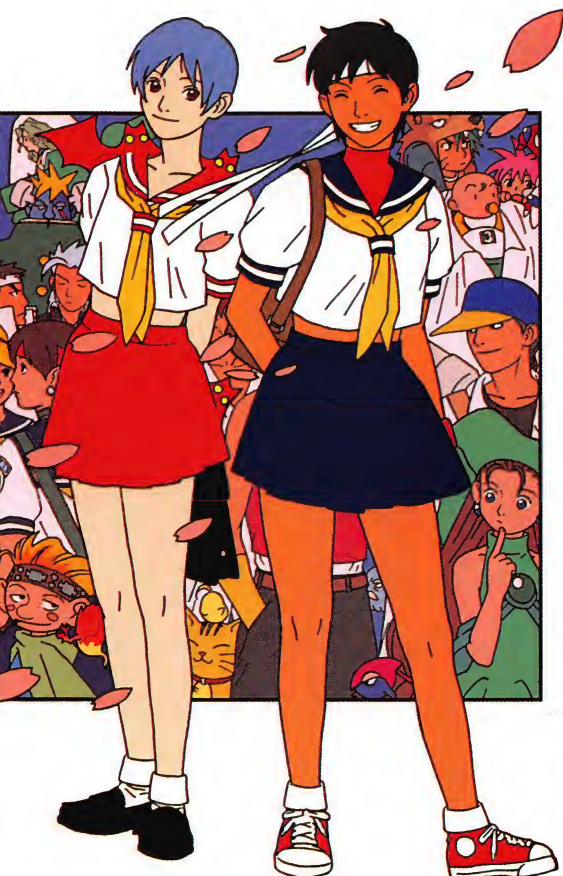
[Designer's comment] まさかこの絵が画集に載るなんて、これっぽっちも考えてなかったので焦りました。部長から「外注みたい」とコメントをもらった記憶があるんですけど、外注みたいです？ 女の子を描くのはとっても楽しいですね。絵はどうだろう？ って感じですが。

■ファンクラブ限定テレホンカード

CRMK	1800×3000pixel	Photoshop
------	----------------	-----------



[Designer's comment] これは、テレカ用の絵です、たしか。テレカでCDとか買えばイイの、と思います。そういえば、(テレカで)電話代が払えるとか何かで読みました。たしか。



■カプコンオフィシャルカレンダー

オオイシ	3317×4814pixel	Photoshop
------	----------------	-----------



[Designer's comment] 3、4月の絵なのでキャラ全員制服着せてます。単純です理由は、いろんなキャラが隠れてます。何人いるか数えてみるとちょっとした暇つぶしに最適です。









Devote yourself to your training!

# ■ストリートファイターⅢ 専用Tシャツ

西村キヌ | 2196×3288pixel | Photoshop



[Designer's comment] 実物はえんじ色のTシャツにピンクで刷られていていい感じでした。なんとなく描いた落書きですが、使ってもらってヨカッタヨカッタ。

# ■カプコンオフィシャルカレンダー

オオイシ | 3317×4814pixel | Photoshop



[Designer's comment] 化粧品のポスターをイメージして描いたモリガン。MOON TRACERは確か技の名前です。この絵はわりと楽に描けました。



# ■キララタービンス

うじ | 1378×1378pixel | Photoshop



[Designer's comment] 売っているところを見たことがないこのピンズ、金色のフレームを頑張って作りましたが、実際は絵の部分しか使われてません。ギャフン!!







■ストリートファイターII トレーディングカード

イケノ | 1474×2098pixel | Photoshop



Discover's comment: このシチュエーションで、もっとかっこよく描けたらいいなと思いますが、後悔しないようにその時点でできる精一杯の努力をして1枚1枚しっかり描かないといけません。



■ストリートファイターZERO2 トレーディングカード

イケノ | 1147×1618pixel | Photoshop



Discover's comment: もっとちゃんと描かかんとダメですね。なんか反省します。すいません。がんばります。



■スーパーストリートファイターII トレーディングカード

前田 誠 | 1588×2159pixel | Painter



Discover's comment: Painterを使ってるのにPhotoshopみたいな塗り方をしている謎のイラスト。逆ならカッコイイのにな。



■ストリートファイターII トレーディングカード

AKIMAN

2101X3000pixel

Photoshop



■ヴァンハイア トレーディングカード

大ちゃん

2536X3500pixel

Photoshop



以前から柔らかいトーンで女の子を描きたくて、ちょうどその機会があったので描いてみました。印刷で予想以上に濃い色になったのが残念です。淡い色はデリケートですね。





■ヴァンハイアバンター トレーディングカード

えたやん 1585×2242pixel Photoshop4.0



「Ultimate」のイラストレーター スペシャルカード用に描いたんですが、いまだに製品を見たことがありません……。誰か見せてー。絵としては夜景が大変だったけど効果は出たと思うので、結構好きです。



■ヴァンハイアバンター トレーディングカード

CRMK 1161×1505pixel Photoshop



「Ultimate」のイラストレーター 線画を描いているときは、こんな風に塗ろうと思ってなかったの、塗りで雰囲気が変わって楽しかったです。



■ヴァンハイアセイヴァーキラルス トレーディングカード

CRMK 998×857pixel Photoshop



「Ultimate」のイラストレーター 右側の娘が少女漫画っぽいかなと思ってます。少女漫画風を目指して描いたので、羽根、描き忘れてますが。

■ヴァンハイア トレーディングカード

大ちゃん 2527×3500pixel Photoshop



「Ultimate」のイラストレーター 頭のなかでは、もっと色っぽくHな感じにしたかったんですけど、ちょっとおとなしくなっちゃいました。絵的には焦点がはっきりしてて、わかりやすいと思います。









■スターグラディエーター トレーディングカード

西村キヌ | 1924×2757pixel | Photoshop



[Designer's comment] ジューンはカプコン中国娘のなかではかなり最強に強まったかわいさだと思うのですが、いざ描くとなると……好きなキャラほど力んでしまうというか。次回こそは……な!



■スターグラディエーター トレーディングカード

酒井 奨 | 2550×3602pixel | Photoshop・SOFTIMAGE3D



[Designer's comment] 殺戮マシンのイメージで、リファインしてましたものです。結構細かく作ったんですが、トレカサイズでは、ほとんどつぶれてしまいました。とほほ。



## ■ルースタース トレーディングカード

SENSEI

2750×3600pixel

Photoshop・Painter



[Designer's comment]

背景を描くのが楽しくて、肝心のテーマがぼけてしまい空振りの感あり。反省。でもみんなもって背景付きの絵も描こうよ(業務連絡)。



## ■サ・キンクオブドラゴンズ トレーディングカード

西村キヌ

2200×2800pixel

Painter



[Designer's comment]

好きなゲームを描いていいということでリベンジ! 「キングドラ」です(またか)。製品ではトリミングされてたので、下の方とちょっと恥ずかしいですが。









■パワーストーン2 雑誌表紙

ヒデキ 3500×2404pixel Photoshop

「[magnum]」[gustavo] 出張帰りの新幹線のなか(土曜夕方)、果たして月曜朝イチで提出できんのかハラハラしながら考えた作品。仕事は余裕を持ってせんとあきませんな。ほんまに。



■パワーストーン2 雑誌表紙イラスト

うし 3449x2984pixel Photoshop

「[magnum]」[gustavo] 大急ぎで描いた絵。右下の紙に設計図が描いてあるはずでしたが間に合わず、悔しい思いをしました。が、自分では結構気に入ってます。でも使われたところを見たことないです。



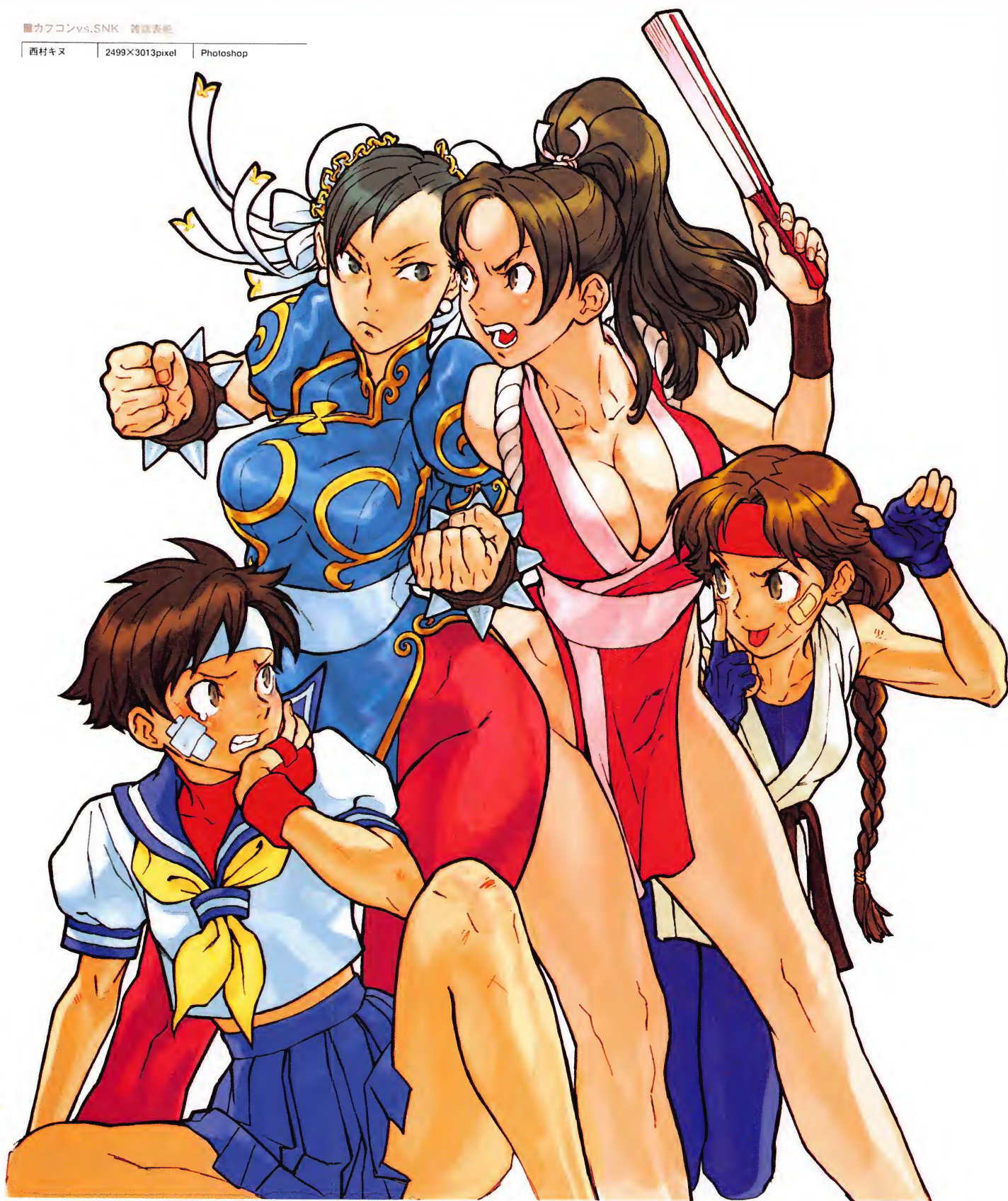
■P.S. 2 雑誌表紙

コマキシンスケ 4100×2904pixel Photoshop



「[hard]」[gustavo] 「ハードの壁をぶち破れ!」というイメージで描いてみました。キャラをもっと入れてハデにしたかったのですが、実力不足で少し地味になっちゃいました。これには猛反響です。もっと頑張らないと!





「カプコンvs.SNK」のイラストはけっこうシリアスタッチだったので、たまにはアニメっぽいのも、と思って描きました。ちょっとはうれしい感じのイラストにできたかな？ ユリのはちまきを白にしてしまって、あとであわてて差し替えてもらいました。





■ロックマンDASH2 対談表紙

ヒデキ	2155×1929pixel	Photoshop
-----	----------------	-----------



ゲーム雑誌の表紙用に描いたイラスト。ゲーム中に登場する村の名前があるマンガからパクったり、仕事より週間報告の紙に落書きする方にやっきになったり色々でした。



■トロンにコッパ 対談表紙

前田 綾	2500×3011pixel	Photoshop
------	----------------	-----------



こんなこと言うアレですがラフの方がいい感じてました。最後までいい感じを保たないといけませんね。

■ファミ通企画ページ所

西村キヌ	2605×3768pixel	Photoshop
------	----------------	-----------



ファミ通の企画でデザインしたキャラです。20項目ぐらの要望(「準ミス東北」「福耳もしくは猫耳」「背中に隠しプロペラ」など)を全部入れたため、多少エキセントリックなデザインに。名前は「マリアンヌ銀城」。



■魔法はコッパさん

にしざわあきこ	1393×2014pixel	Photoshop
---------	----------------	-----------



西村キヌさんがお仕事でとても忙しかったため、急遽描くことになったものです。キヌさんの代わりで、しかもとにかく時間がなかったので生きた心地がしなかったです。というか、いまでも描いているので「しなかった」じゃなくて「しない」です。キヌさんファンごめんない。



■魔法はつるんさん

西村キヌ	Photoshop
------	-----------



春服はけっこういい感じ。こういうカットなどの仕事だと、肩の力が抜けてかえってうまくいくこともあるみたいです。まことの制服は勝手に想像して描きました。夏っぽさが出てると思うんですけど、どう？







■フレス オフ ファイアⅣ 雑誌表紙

吉川達哉	2441×2880pixel	Photoshop
------	----------------	-----------



Designer's comment 自由(一応OKもらって)に描かせていただきました。すごく楽しかったなあ、拙いですけど構成とかは、気に入ってます。色合いも。



『闘魂キャラ大集合』 未使用

西村キヌ 3445×4823pixel Photoshop



■ガンスモーク ファンクラブ用

レイゼンビー課二 2737×3856pixel Painter



あの名作の最終面をマカロニ・ウェスタン風に再現してみました。モデルとして協力してくれたシェーキータ氏(ガンマン役)、イケノ氏(死体役)、その他開発の方々に感謝



ゲームショー用に社長から発注されたのですが、手違いで使用されず、いまとなつては使われなくてよかったような……。この人たちはコンパニオンさんなので、衣装のトゲなどは布製です。後ろの生き物は着ぐるみ。



◆無双剣



◆カンスパイク



◆バイオハザード



◆ディノクライシス

DINO CRISIS™

◆カンザハイバー

BIOHAZARD  
GUN SURVIVOR

◆カフコン VS. SNK



◆バトルサーキット



◆ロックマンシリーズ



◆ロックマンDASH ロックマンDASH2



◆トロピコ2



◆ストライクウィルヴス



◆超獣戦記キカイダー



◆スタークラディエーター スタークラディエーター2



◆ブレス オブ ファイア III ブレス オブ ファイア IV



ブレス オブ ファイア IV  
BREATH OF FIRE  
うつろわざるもの

◆ジャスティス学園シリーズ



■タイトルロゴ

鶴岡ukabin 監 | リキテックス・エアブラシ、photoshop



意外と奥が深いのがロゴデザイン。最初に雑誌などに載るまでが緊張であり勝負！ 発想段階が楽しくもあり大変でもあります。逆に大変だからおもしろいのでしょうか！





◆ストリートファイターシリーズ



◆ヴァンパイアハンター2



◆マールススーパーヒーローズ VS ストリートファイター エクスォン VS ストリートファイター



◆ヴァンパイアセイヴァーヴァンパイアセイヴァー2



◆スーパーパズルファイターEX



◆わっぴとdeデニス



◆ウォーザード



◆限定戦記メタルウォーカー 限定戦記メタルウォーカーGB 闘跡の英雄



◆ポケットファイター



◆カイアマシ



◆パワーストーン2



◆QUIZ 4 さいころ DREAMS 虹色町の奇跡





# 読めば得する! なぜ☆なに雑学辞典

## 【ア】

### ●あおり

下から上に見上げる様に描き、存在感やボリュームを付ける描写方法。巨人口ホットなどを描くときに有効なテクニック



### ●アニメ化

過去何度が行われてきたゲームのアニメ化。特に映画版「ストII」には深く関わったが、制作側との間でキャラクターのイメージのキャブを埋めるのが大変だった。なおTV版「ストII」は全く外野の立場で不参加

### ●アルコール

お中元のビールや社内にもらったワイン、なぜかお酒である



### ●急ぎの仕事

デザイン室への仕事の80%以上はこれ。逆にゆとりのあるものは仕事とは呼べないのかもしれない



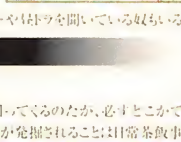
### ●色校

製品版になる一歩手前、主には色の不具合などをチェックするための校印刷。この段階で描いていたときはカラーと印象が変わるのでみんなあせりだす



### ●おもちゃ

フィギュア、プラモ、変形ものなど多種多様。資料と偽って飾っている



### ●音楽

絵を描くときには欠かせないアイテム。それぞれ好きなアーティストをヘッドフォンで聞いているのだから、同じイブショーやイベントを聞いている奴もいる

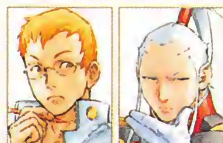
## 【カ】

### ●回覧

ゲーム雑誌や社内販売の受付用紙が回ってくるのだから、必ずどこかで消息不明になる。半年まえの週刊ファミ通が発掘されることは日常茶飯事

### ●顔

キャラクターの顔を見ていると、それぞれ描き手の顔にそっくりということに気づく。まさにキャラは自分を映す鏡である



### ●鏡

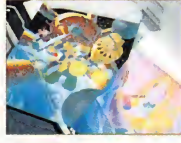
キャラクターの表情や指の動きなどを描くとき、自分の顔や手を鏡に写して観察することもある。背後監視モニターとも、同じ

### ●描き直し

絵が完成して雑誌やポスターになると、いまだに気づかなかったイヤな部分や妙に気になってしまうのが絵描きの性。そんなとき密かに手を入れ直し、再び何かに使われるときを見送ってこそ、正しくそして差し替える者らしい

### ●休日出勤

本来は時間が切迫しているときや非常手段だが、電話や人が少ないことも平日より集中できる



### ●原画

普段あまりじっくり見ることはないが、当画集を制作するにあたり、奥から外へはだしてきて、やはり人の手で作られた原画の発色は迫力がある。筆塗りも復活して欲しい

## 【サ】

### ●シークレットファイル

アーケードゲームのタクトごとに作っていた小冊子。常にハイテンションで濃厚な力がある。この画集もある意味ではシークレットファイルといえる



### ●下描き

ほとんどのスタッフは描いているところを見られると後援に反応して隠す



### ●メロ

プロとしては絶対厳守! だが時として破られる……

### ●上半身

顔のディテールや表情を付けやすく、全身を描くときよりもバランス取りが比較的容易



### ●シリーズもの

続編が続くキャラのポーズやイラストの構図が段々蓄積していく。イメージを残しつつ新鮮さをだすのは至難の業である

### ●資料

この資料の質が作品の善し悪しにかなり影響している。自分の興味があるものは当然、守備範囲外のものもそろえる必要がある

### ●陸奥

24時間構いなしで襲ってくる強敵。ときには見過ぎは描いている姿勢で意識不明になることも。また辛い仕事から逃避するときにもよく発生する

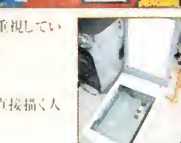


### ●同解もの

大半インチームの十八番。ネタに困ると、とりあえずこれに走る。いざいざ同解も作っている

### ●隙間

インチームでは絵の隙間を嫌がり、徹底的に埋めまくる傾向がある。情報量を重視しているのかそれともサービス精神旺盛なのか



### ●スキャン

下描きや写真を取り込むマシン。画面に直接描く人々にはたまたまの装置



### ●スランプ

絵が描けなくなる。いざ描く「気」がなくなるというのが「と」に描く「気」がなくなる。など対処法は様々。逃避して寝てしまう者も

### ●全員集合もの

キャラクターイラストの基本。メインキャラをひとつの構図にレイアウトし、一枚の絵として見せる。映画のポスター的なものやキャラクター紹介的なものまで様々



## 【タ】

### ●タブレット

鉛筆と紙、筆と絵具に替わるグラフィックツール。デジタルアートには不可欠だが、以前はマウスで描く器用な人もいた



### ●単体

背景のないキャラクターひとりひとりを描いた絵で、基本的には全身を描いたもの。寄せ集めて集合イラストに変身させることができる



### ●手

顔と同じくらいよく目にするので、同じくらい力を入れて描くべき大切な部分である



### ●デフォルメ

部分的に強調や省略してボリューム感や迫力をだす。等身や超等身キャラもこれが基本。バランスを取るのにセンスが不可欠

### ●トリミング

イラスト本来の構図を部分的に切り取り、色々なデザイン媒体に対応させる。また出来上がっていない部分を隠す役割もある



## 【ナ】

### ●ぬいぐるみ

「机に置くのはひとりで2個まで」というルール。または皆、所構わず散らしている物体。とくにプライズの試作品は魅惑的魅惑化している



### ●練り消しゴム

消す際、これだけ力を入れず軟かゆに消すと細いアタリ線だけが残る。主線が残る。使い過ぎるとタタの黒粘土。部屋にやたら落ちている

### ●脳内スケジュール

公式のスケジュールではなく本人が勝手に定めたスケジュール。早ければ問題ないがその逆は……

## 【ハ】

### ●バース

奥から手前に飛び出すような効果のある描き方。「ストーリー」のとき大流行した

### ●版權物

おいそれと描くことができないが、オリジナルの影武者として活躍した絵描きもいる

### ●俯瞰(フカン)

あおりとは反対に斜め上方から見たような状態。見渡したような空間を見せたい場合には有効



### ●試作品

「バグ」や「ストII」のフィギュアや原形。商品が小さい場合でも試作原形はかなりの大さ。売られている物はほとんど違うエキセントリックな魅力

### ●プリンター

作品のカラーチェックのために印刷する機械。ここで画面に近い色が出せればひと安心。だが完成品よりもキレイな色が出る場合もある

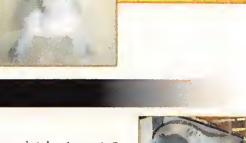
### ●フリーズ

現在最も恐ろしい出来事。こまめにセーブしておかないと半日は過去にタイムスリップさせられる



### ●ベット

なぜか倒れている。現在は魚目混珠が過去には熱帯魚やハムスターや猫。一時生息していた



## 【マ】

### ●マック

ハンバーガー屋ではなくMac(アップルコンピュータ)のこと。これがデザイン室のお絵描きマシンである



### ●耳栓

周囲の雑音を遮断し、自我の世界に没頭できる。考えごとに有効

## 【ヤ】

### ●間のイラストコンテスト

「ガンバイン」でのイラストコンテストが名前の由来であるが、実はイラストを投稿して貰うワンのなかから有能な人材を発掘することが目的だった。この間にひたひたの絵描きが多い

### ●四畳半もの

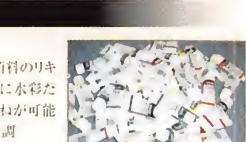
デザイン室で使われる造語。キャラクターを庶民的なシチュエーションで描いた絵の総称。オリジナルとはまた違った身近な空気感がある



## 【ラ】

### ●リキテックス

Macを使うまえはよくアクリル顔料のリキテックスを使っていた。基本的には水彩画に比べて半耐久性と、塗り重ねが可能になる。深みのある鮮やかな色調



### ●冷蔵庫

賞味期限を過ぎても決して開けられることのない。膨れ上がった牛乳パックが不気味。さらに冷蔵庫には原形を止めるアイスクリームが眠っている



### ●レイヤー

キャラクターの線やカラーを別々に描き、重ね合わせることで一枚の絵として見せる。ものによっては100枚くらいになることもある





illustration of capcom video games





実録

# これが カプコンデザイン室だ!

カプコンのデザインワークを一手に担う部署、それがデザイン室だ。そこではどんなスタッフが活躍しているのか、ちょっとだけのぞいてみよう。

AKIMANの方〇ダム専用棚。  
新作ブラモが常に配備される。

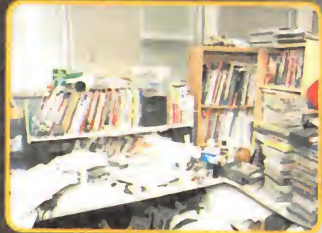
デザイン室のスラム街へ続くけもの道。  
その無秩序ぶりは他部署の追従を許さない。

## AKIMANの机



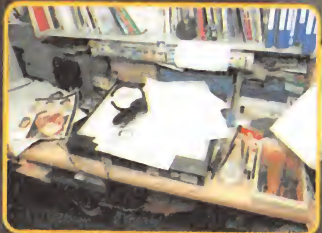
有限会社あきまは机ふたつ分が会社だ! モニターや電灯は点けっぱなし、コンビニでも行くような気軽さでアメリカへ長期出張中。社長のこの“おらかさ”が憎めない。

## イケノの机



デザイン室で最も生活臭漂う所。床には洗濯物や雑誌が散乱している。ペットのジャン・リュック(推定2歳)はお風呂大好きなミシシッピニオイカメラである。

## 西村キヌの机



本やおやつは充実しているが、必要になった物は何ひとつ見つからない。机の稼働面積は実質5%未満。回収や貸した物が次々と消息を絶つ魔の海域でもある(陸)。

## 西村キヌ専用資料棚



画集やボーズ集をはじめ、格闘技雑誌、ファッション誌、歴史物などあらゆる分野の資料を網羅。通常の3倍のスピードで物が増える。

AKIMAN

AKIMAN

酒井愛

CRMK

イケノ

森気楼

にしざわあきこ

迫水新一郎

西村キヌ

ウツジ

miduho

モジャー

M・ru

かずま

ロックマン



イケノ専用ベッドルーム。  
見晴らし良好、冷蔵庫、マッサージチェア完備。

なぜか年中睡い。  
そのせいかあまり人が近づかない。



通路がムダに広く、整理整頓できるスタッフのみを集結させた。異字や難読取材などにはココだけを見せ仲間を待つ。

## ●デザイン室のライフライン

コーヒーやお茶はもちろん、冷蔵庫にはビールや調味料や各自の好物が無理矢理詰め込まれている。ただし賞味期限切れが多数紛れ込んでいてうかつには手を出せない。



●ハリケードと化したダンボール箱。

●画材の墓場



●販促用ポスターなど。

●大ちゃんの机



いまと比べてはもうあまり使われなくなった「アクリル絵具」や「マーカー」などがここに。

ちやうど本物の描き下ろし「ウエーパリアンター」を描いていることに注意。モニターに注目。

●廃し部屋



販促グッズや業務用ゲーム基盤、それにすべてのイラスト原画が保管されている。隣の大会議室は、夜には(たまに昼も)仮眠室に模様替え。



●アメコミ関連の海外モノがどっさり。

●ちくがきコーナー(?)



どこの会社にもあるホワイトボードだが、デザイン室にあればただのらくがき板と化す。さりげなくカブコン以外のキャラも描かれていて、版権的にかなり危険。

## SHOEIの机

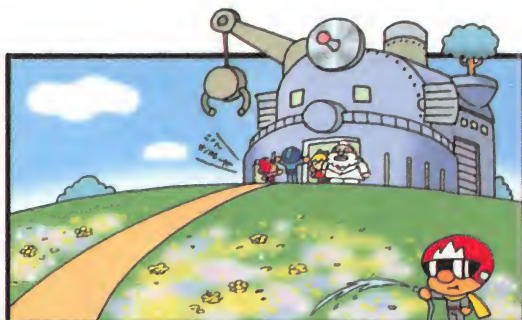
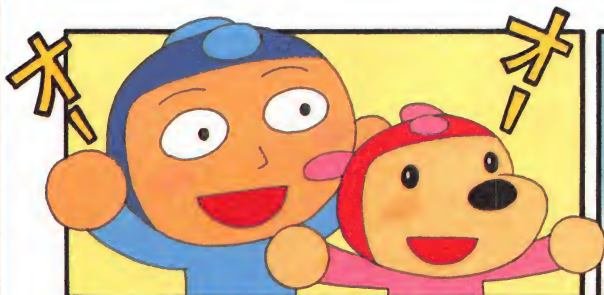
デザイン室(正確にはデザイン部)の部長兼マネージャー兼おもちゃ研究者、無法地帯であるデザイン室を統治するえらい人。最もえらいはずなのだが、買い出しや車の送迎など、部下へのゴマスリにぬがりがない。

●3段スライド式本棚。奥にはヒミツがいっぱい。



マニュアルなどの販促デザイン制作を盛り持つ通り。スラム街に隣接し、続編きの通達に翻弄されるかわいそうな人々。





絵: かんた。

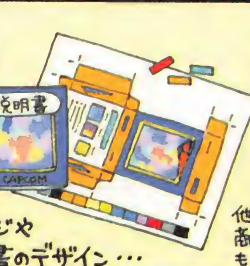
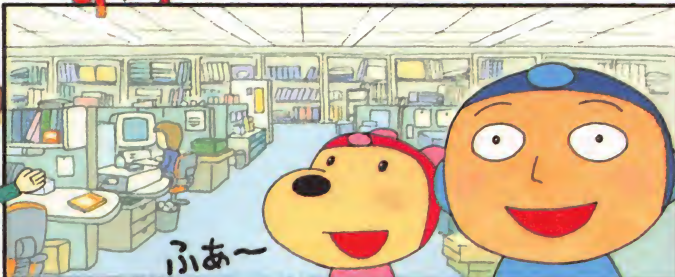
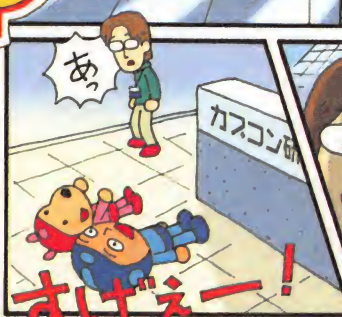
お仕事はいけん隊

**デザイン部**  
**ゴー!ゴー!**

「ストリートファイター」や「ロックマン」「バイオハザード」など多くの人気キャラクターを描きつつけてきたデザイナーたちが集まるカブコン・デザイン部。いったいどんな人たちが描いているんだろう。ロックとラッシュがお仕事はいけん隊としてその仕事場を見に行ってくれたよ。

**すげえー**

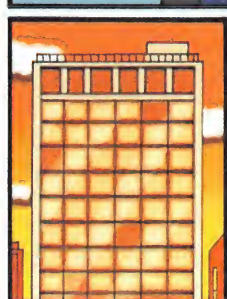
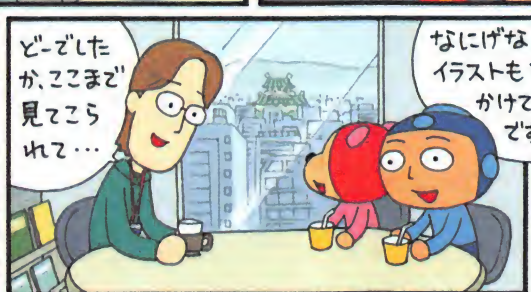
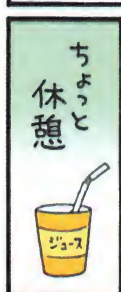
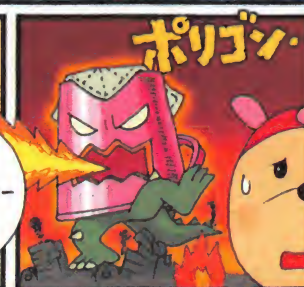
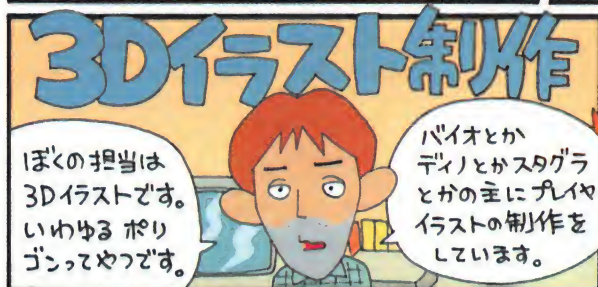
カブコン研究開発ビル



私、学生のころから先輩の描く絵にあこがれていたんですよー

だから～先輩の近くで絵を描けるようになって スグイ幸せなので～す。







イラストは、実際にどのような手順で描かれているのか？ ここではSENSEI氏と西村キヌ氏に、そのプロセスを解説してもらった。かなり専門的でわかりにくいかもしれないが、プロの技術を見るという意味で、何かしらの参考になるだろう。

## 【解説】轟雷アイキャッチの場合

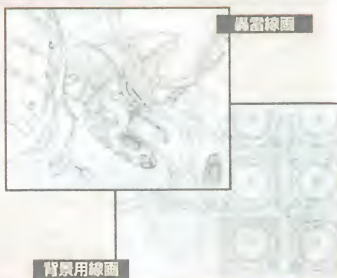


【解説】ドリームキャスト版「キカイオー」より、轟雷のアイキャッチ画像のうちの1枚です。Photoshop(グラフィックソフト)のレイヤー機能を使って、線画、基本色、影、ハイライト、煙、汚し、背景などに分けて着彩し、一部Painterで色を塗って合成しています。ベストではありませんが、やり直しや調整があたらしくても利くので、便利なやり方です。本来ならば描き下ろしの絵の解説をやるべきなのですが、ページ数の関係もあり、過去の作例の再現という形をとらせていただきます。なお、求める結果が違えば使う技術や方法も変わってきますから、今回で紹介する方法はそのひとつのやり方だと考えていただければ幸いです。

### 1 線画を描く

(鉛筆で線画を描きあげます)

まずは線画をカリカリ描きます。大事な点は「見る人に対して、というカタルシスを語るのか」を常に意識することです。今回は、「轟雷の顔ってカッコいいよね」という点と、「とーん」という重厚感を描いてみよう」というのをポイントとし、轟雷と背景の線画は別々に描いて画面上で合成することにしました。これはあとで述べるように、轟雷の周囲に蒸気の効果を描いたりする点で便利だったり作業しやすい点のためと、将来的に轟雷の部分(レイヤー)だけを抜き出して、販促物として使用される可能性を考慮してのことです。最終的にどう仕上げるのかを考えながら描きます。ラフ画をトレースして、轟雷と背景用線画を別々に鉛筆で描き、パソコン(Mac)の準備をします。



#### ●背景を白で塗りつぶす

背景レイヤーの線は以後邪魔になるので、いったん、白で塗り消します。

#### ●モードをRGBへ

「イメージ」→「モード」→「RGBカラー」で現在のカラーモードからRGBモードに変換します。このような状態にして下のレイヤーに色を塗っていく、というのが主線を描き塗り方の場合の基本的なやり方です。なおスクリーンなどにパントルされているPhotoshop LEはチャンネルが使えませんが、背景レイヤーを複製し、できた「背景コピー」レイヤーを、「乗算」モードにする(番外1)ことで同じような塗り方が簡単にできます。ただし線の色の一部を変えたり、というようなことは難しくなります。



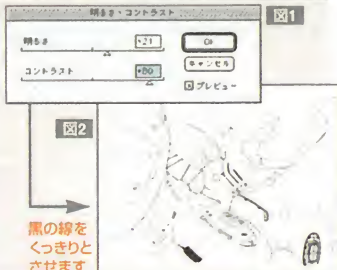
ヒント 線以外を透明にする、というような決まりきった作業は、Photoshop 4.0以降に搭載されている「アクション」機能を使うことで、作業手順をコンピュータに覚えさせて自動的に処理することが可能です。

### 2 線画の取り込み

(スキャナーを使って線画を取り込み、調整します)

#### ●スキャン

鉛筆で描いた線画を、スキャナーを使って「クレスケール/256階調」でPhotoshop上に取り込みます。轟雷と背景を、同じ解像度で別々にスキャンします。さて、スキャナーで取り込んだ線画を、「イメージ」→「色調補正」→「明るさ・コントラスト」(図1)を使って、鉛筆で描いた線をつきりさせます。そしてこの段階ではゴミ、鉛筆線の汚れがたかさんありますから、消しゴムツールなどを駆使して線画を綺麗にします(大きなファイルサイズで取り込み、白黒に値化して中間調を飛ばしたあと、縮小するという荒技もあるようです)。この段階で、必要であれば修正しておきます(図2)。



### 4 基本色のベタ塗り

(新規レイヤーを1枚作成し、色を塗っていきます)

#### ●レイヤーを1枚新規作成

先程の段階でレイヤーを1枚新規に作り、線レイヤーの下に配置します。これを基本色レイヤーとします。

#### ●基本色で塗る

このレイヤーに轟雷の基本色を丁寧に塗っていきます(図8)。色ごとにレイヤーを分けるやり方もあります。色数が多い場合は、対象レイヤーを探索のに絵そのものから目を離す時間が長くなるので中絶してからです。とくに印刷物の大きなサイズの絵を描く場合、貴重なメモリ(RAM)も消費しますから、あまりお奨めしません。



### 3 線画のレイヤー化

(クリップした線画を、透明レイヤーに線が描いてある状態にします)

#### ●チャンネルウィンドウを開き、黒(K)チャンネルを複製

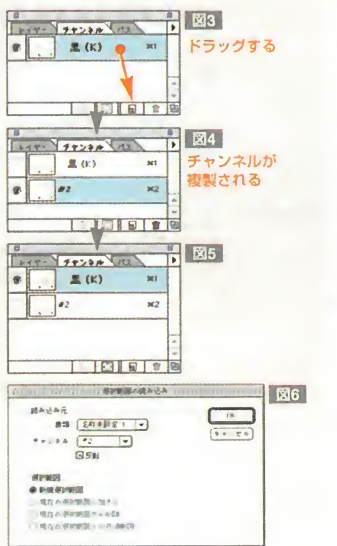
チャンネルウィンドウを開き、黒(K)チャンネル(図3)を、チャンネルウィンドウの下の方にあるノートみたいな形のアイコンにドラッグして複製します。「#2」というチャンネルが作成されるはず(図4)。次に、「黒(K)チャンネル」をクリックして、選択した状態にします(図5)。

#### ●新規レイヤーを作って選択範囲(チャンネル)の読み込む

レイヤーウィンドウで、新規レイヤーを1枚作成します。この状態で、「選択範囲」メニューから「選択範囲の読み込み」を選択します。「チャンネル」の部分で「#2」に、「反転」のボックスをクリックして×印をつけ、「OK」ボタンを押せば(図6)選択範囲が確定されます。これで実線のまわりを選択範囲を示す点滅線が囲みます。

#### ●レイヤーを塗りつぶす

描画色が黒であることを確認して、「レイヤー1」を塗りつぶし、選択範囲メニューから「選択範囲の解除」を行います。これで線以外は透明なレイヤーができました。背景レイヤーを不可視にして「背景レイヤー」の目玉アイコンをクリックして閉じた状態に確認します(図7)。「レイヤー1(線レイヤー)」の「透明部分の保護」のボックスをクリックして、×印をつけておけば、以後間違えて透明部分に色をつけてしまう心配はなくなるでしょう。この「透明部分の保護」を有効にしておけば、線の部分にのみ着色が行われますから、セル画における色トレミのような表現が簡単にできます。



### 5 背景用画像と合成

(背景用の絵を線レイヤー化し、轟雷のファイルへ取り込みます)

#### ●背景用画像の線レイヤー化

背景用に取り込んでいた線画を2、3の段階で線レイヤーにしておいてから、この背景用の線レイヤーを、トラック&ドロップで轟雷の絵に取り込み、位置を調整します。レイヤーの位置は基本色レイヤーと背景の間です。トラック&ドロップはレイヤーウィンドウでも、画像そのもののウィンドウからでも可能です。

#### ●構図の再確認

最終的に入る上下の黒枠とロコをレイヤーを作成して乗せてみて、雰囲気を確認します(図9)。手前の肩から胸、そして奥の肩へと、V字型の構図になっています。

### 6 影レイヤーの作成

(新規レイヤーを1枚作成し、乗算モードにして影をつけていきます)

#### ●レイヤーを1枚新規作成

レイヤーを1枚新規に作り、基本色レイヤーの上に配置します。そのレイヤーを「乗算」モードにします。

#### ●影になる部分にブルーグレーで色を塗る

ややブルーを含んだグレーの濃淡で、「乗算」モードにしたレイヤーを塗っていきます。フラッシュのモードは通常。この乗算レイヤーと線画レイヤーだけを表示させるとこんな感じです(図10)。これに基本色レイヤーを表示させるとこんな感じ(図11)になります。なお黄色系やピンクなどの色に対してこの方法で影をつけるると、影の部分の彩度が落





り過ぎてしまう傾向がありますので、一度塗ったあとでその色の影の対象部分を消したり、色調を調整します。基本色の黄色部分を自動選択ツールを使って選択し、その選択範囲で乗算レイヤーを色調調整します。やや低寄りにすると良いようです(図12・13)。この方法の長所は、色数が多かったり、複雑な形状の対象に対してでも、濃淡の揃って、全体のトーンが整った影を簡単に付けることが可能なことです。全体の影を濃くしたり明るくしたりも簡単にできます。ただし毎回こういう方法をとっている訳ではありません。



図12

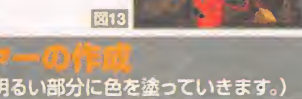


図13

## 7 ハイライト用レイヤーの作成 (新規レイヤーを1枚作成し、明るい部分に色を塗っていきます。)

### ●レイヤーを1枚新規作成

レイヤーを1枚新規に作り、影レイヤーと線レイヤーの間に配置します。レイヤーのモードは通常です。

### ●明るい部分と、影の両方直し同時に、色を塗る

通常のブラシでハイライトや影の両方直しの部分を書いていきます。場合によってはレイヤーを複数作成して描いた方が効率的な場合もあります。塗り終わるとこんな感じ(図13)になります。図では背景と枠は非表示にしています。このレイヤーの画質が引き出されています。



図13

## 8 汚しを入れる (ハードなイメージを出すために、汚し用のレイヤーを1枚作成します。)

### ●Painter作業用ファイルの作成

いったん保存しておいてから、口コと線レイヤーを捨て、背景以外のレイヤーを結合します。その1枚になったレイヤーを「乗算」モードにします。背景は白のままです(図14)。そして「デジタル」メニューからPhotoshop形式で別名で保存し、これをPainterでの汚しを入れる専用ファイルを作成します。ここでPhotoshopを終了し、Painterを起動します。Painterでレイヤーを結合した方のファイルを開きます。



図14

### ●水彩(薄筆)での描き

「キャンバス」メニューから「水彩(薄筆)」を選択します。水彩(薄筆)をツールに選びます(図15)。ここでは「ペーパー」のテクスチャ設定に「綿紙」(図16)を使っています。ちなみに私が普段使っているPainterはバージョン5です。このパレット(図15)の「手法」部分はデジタルでは表示されず、パレットの右上のボタンをクリックしないと見えない。ブラシのカスタマイズには欠かせない部分です。バージョン5で使いたいと感じている方は無視して見て下さい。Painter6ではデフォルトで表示されます。「透明水彩(薄筆)」を使い、焦げ茶色の汚しを背景に入れていきます。ここで作業しているレイヤーはあくまでも白い背景レイヤーに対して行っていることに注目して下さい。汚しがかかれたレイヤーが乗算モードなので、白い背景に着色してその汚しの上に色を塗っていくように見えます。実際には汚しレイヤーそのものに手を加えているわけではないのです。そのためあとでいくらでも修正を加える事が可能です。こういってやり直しが利くという特性は、デジタルペイントの大きな利点です。いい感じになったら(図17)、「キャンバス」メニューから「乾燥」させて保存し、Painterを終了してPhotoshopに戻ります。



図15



図16



図17



図18

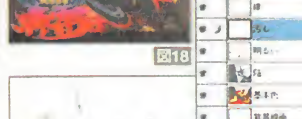


図19

### ●レイヤーの移動

Painterで作業したファイルと、最終作業していたファイルの両方をPhotoshopで開きます。Painterで書いた、汚しを入れた背景を「Shift」キーを押しながらドラッグ&ドロップで元のファイルの基本色レイヤーの上へ持っていく。Shiftキーを押しながら操作するのは、位置を一致させるためです。このレイヤーのモードを「乗算」に変更します。レイヤー構成、画面は現在のような感じ(図18)。ちなみに描画と汚しを見えるようにしてみるとこんな感じ(図19)。

## 9 背景の描画 (いよいよ背景の色を塗ります)

### ●準備

背景のレイヤーにとりあえずの色を塗っていきます。Painter上で塗り重ねますので、少し明るめに塗っていきます(図20)。背景はあまり線を目立たせないで、この段階で背景と背景用の線画のレイヤーを結合して1枚にします。そして、Painter作業用ファイルにこの背景レイヤーをドラッグ&ドロップで配置し、背景レイヤーを結合します。汚しのレイヤーモードを「乗算」から「通常」に変更します(図21)。この作業用ファイルは通常用ファイルで保存し、Photoshopを終了します。次に再びPainterでの作業です。

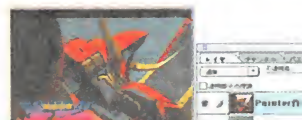


図20



図21

### ●水彩(薄筆)での描き

Painterで作業用ファイルを開き、水彩(薄筆)をツールに選びます。まずはカンカン渾身の色を塗って「キャンバス」メニューから「乾燥」させて、また塗りこむというのを繰り返して色を濃くし、テクスチャが効いた感じにします(図22)。

### ●つぎのステップで塗りこむ

次にブラシを「ウェットブラシ」(図23)に切り替えます。明るい部分、暗い部分を描きます(図23)。ブラシの跡が気になる場合は「水彩(薄)」(図24)を使えばいい感じに仕上がることが可能です。背景のみを表示させるとこんな感じになります(図25)。汚しに確実に隠れる部分は描く必要はありません。その部分は描き込みません。Painter6では基本機能にこの「ウェットブラシ」は入っていないようです。代わりにペイントブラシの設定を私の描き方に合わせたパレットを載せておきます。設定はデフォルトから少しいじっています。

### ●レイヤーの移動

描き終わるまで作業したら保存し、Painterを終了します。再びPhotoshopに戻り、この作業用ファイルの背景部分を先程の乗算モードの背景レイヤーと結合させます(図26)。塗りこみ完成に近づいてきました。図26では口コは非表示にしています。

### ●カラーレーションの確認

この場合、見栄えとしては悪くあっても背景は塗りこみから、レイヤーを一枚新規作成し、画面向かって右上から左下にかけて、斜度の低い、薄い青のグラデーションをかけます(図27)。レイヤーモードは乗算です。横断的には顔、胸、腹の真ん中、首上から右方向にかけて汚しを構成するツーンを多数塗っていくようにして画面を汚します。このようにして汚しによる構図面を作ります。汚しの体は画面より構成しているV字構図がわかりやすくなります。



図27

## 10 霧気の描画

手前と奥の霧気を描きます。これは単に塗りこむレイヤーを1枚作り、このレイヤーのモードを「スクリーン」に変更します(図28)。この黒いレイヤーに、白い煙状のものを描けば(図29)こんな感じになります。レイヤー自体の透明度を若干下げて画面と馴染ませます。今度はPainter作業用ファイルの背景レイヤーをドラッグ&ドロップで元のファイルと背景(小)で作業を行います。このようにして今度はPhotoshop上で作業していきます。

### ●確認

これで一歩進みますが、もう少し、背景の霧気が欲しい場合は、その霧気の「明るさ」(コントラスト)の調整レイヤーを線レイヤーの下に1枚作成します(図30)。



図30

## 11 できあがり

という感じでできあがり



図22



図23



図24



図25

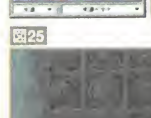


図26

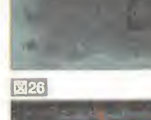


図27



図28

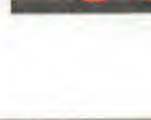


図29



図30



図31

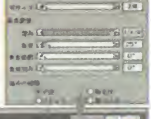


図32



図33

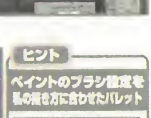


図34



図35



図36

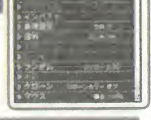


図37



図38



図39



図40



図41



図42



図43



図44



図45





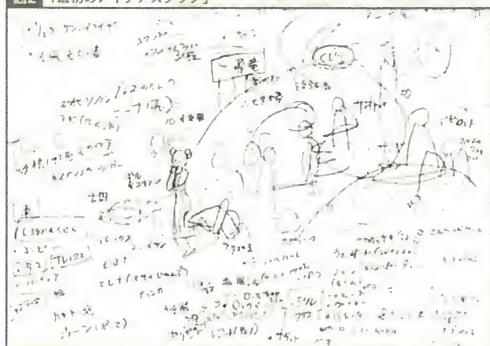
【解説】ここでは「カプコンデザインワークス」のカバーイラストの制作過程について解説していきます。とはいえ大層なテクニックは何も使っていないので、イラストを描く際のノウハウを紹介するというよりも、絵がで上がるまでの手順を虚実と混ぜてお贈りしたいと思います。今回イラストを制作するのに使用したソフトはPhotoshopですが、ツールやフィルタの使い方などの専門的な知識やテクニックに関してはSENSEI君のページに詳しく載っているので、そちらを参考にしてみてください。それではなんとなくまいりましょう。

## 1 どんな絵にするか決める

画集のカバーなのでオールスターに これまで描いた集合イラストとはまた違うものを……みたいな方向で絵柄を考えます やっぱ見てて楽しくなるような絵がいいな

■2：最初のアイデアスケッチ ミーティングで出た案を書きとめています。この時点でノリとしては「四畳半モノ」に近いものがあります。せっかくなので何かネタも入れたいな（何がせうか）

図2 「最初のアイデアスケッチ」



## 2 ラフを描く

アイデアスケッチで出たネタを元にキャラを描いていきます。一応カプコンオールスターズということを書き込んだ人選ですが、版権モノのキャラクターを登場させられないのかと悩んでるところです。

■3：各キャラのポーズを思いっぴきまに描いていきます。位置や大きさはあとで調整します。

図3 「最初のラフ」



■4：春麗に迫るスーパー8の魔の手 「ファイナルファイト」の3人はさすがにポーズを変えました

図4 「最初のラフ2」



## 3 レイアウトを考える

描いたラフをスキャナーで取り込み、配置を考えていきます。レイアウト用なので絵のサイズは小さめ。完成品のたいたい半分くらいです（レイアウト用は4100×1900pixel 完成品は7100×3200pixel）昔はラフを拡大・縮小コピーして切ったり貼ったりしていましたが、昨今は大変便利になったものです

図5 「ラフ構成(全体)」



## 4 下描き

構図が一応の完成を見たのでプリントアウトしました。これの下書きにして各キャラクターを描いていきます。下描きが完成したらスキャナーで取り込み、配置していきます

■6：一枚の紙には収まりきらないのでテープで貼ってつないでみました。よく考えたらそんな必要はとこにもないというかもむろく描くの邪魔。まあ完成品の雰囲気をつかむのには役立ったということ……

■7：ちと隙間が気になったのでキャラを描き足しました。初めて描くキャラも多くて、なかなか新鮮でよい感じ

■9：春麗の顔がうまくいかなかったのて切り抜いています

図8 「下描き中・1」



図6 「プリントアウト下描き」



図7 「キャラ追加」



図9 「下描き中・2」



図10 「下描き構成(アップ1)」

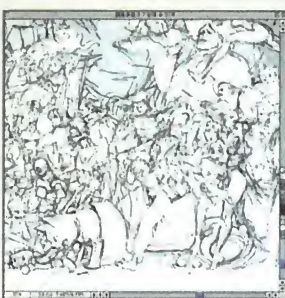


図11 「下描き構成(アップ2)」



## 5 背景の制作

背景もでかいものオールスターズでいきたい！  
しかし時間が…… ということで助っ人登場！ 大  
ちゃんに口永や恐竜の下絵、SHOEIさんにケンの  
クルマをお願いしました。

■12：飛竜の乗っているクジラですが、マッコウ  
クジラとシロナガスクジラの2種類も描いて  
くれました。実際に使われたのはシロナガ  
スクジラですが、完成品ではほとんど隠れ  
ちゃってるので、ここでしっかりと堪能してい  
ってください。

■13：ケンのクルマ ボルシェのはずかさんがSHOEI  
さんのクルマになってるんですけど……

図12「背景ラフのレイアウト」

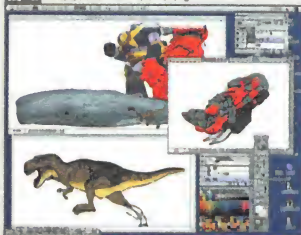
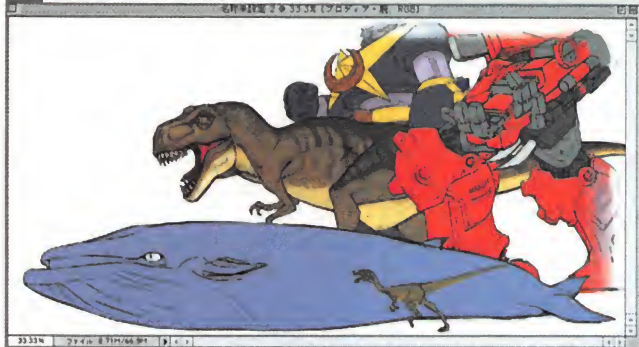


図13「背景・クルマ」



図14「背景ラフのレイアウト・完成」



## 6 消書

下描きが済んだら消書していきます。いわゆるペ  
ン入れですか、使うのはビクマのサインペン

■16：ひなたが気に入らなかったの、2種類消  
書しています。切り取った部分はしつとした  
ところ。別の紙で消書し直してす。

■17：「ファイナルファイト2」のマキちゃん この  
画集には色が載ってないんですけど……  
版權モノのジフもなぜか願見せ

図16「消書中の絵・1」



図17「消書中の絵・2」



## 7 画面上で修正

消書をスキャナーで取り込んでいよいよ本番開  
始 この段階まではクレスケールで作業します  
サインペンの消書でつぶれてしまった部分やはみ  
出しなどを修正していきます

■19：自分のスキーマがつづられて  
ら……と…… 共用Macの  
操作は……と……

図18 消書の配置 (アップ)

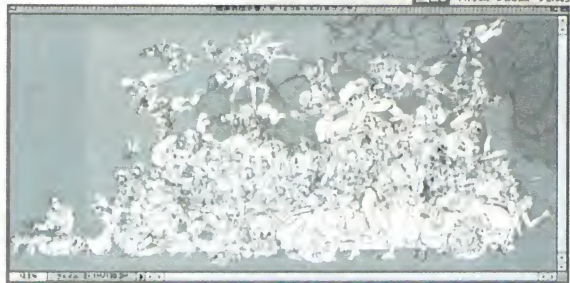


図19「ペン画スキャン」



■20：ダンはこの2秒後にクジラにつぶされてし  
まいますね もしくはロックマンがゾンビ犬を  
踏んで……「ストII海へ行く」といって2秒後  
ICBM爆発一ピーチ消滅。「嵐前の灯火のよ  
うなひとときの平和」がこの手のイラストの一  
貫したテーマかもしれません(うそ)

図20「消書の配置・完成」



## 8 彩色

スキャンも完了していよいよ彩色ですが、ファ  
イルサイズが大きすぎて一度にすべてのキャラク  
ターを表示させることができなくなってしまい、表紙  
と裏表紙のふたつのファイルに分けました にし  
ざわあきさんとSHOEIさんに色塗りの方でも助っ  
人をお願いしました

■21：ヘタで色を入れた状態 ここから色調整し  
ていきます

■22：範囲指定で色をいれていきます ペタ塗り  
でいくつもりでしたが、ほつぺたを赤くしたり  
髪の色を黒くしたりは入れることにしました

■23：色調整後はこんな感じです

図22「モリガン彩色」



図21「キャラ彩色・バランスを見る」



図23「モリガン彩色(配置)」



## 9 調整

キャラクターを塗り終え、表と裏をつなぎ合わせ  
ました しかしこの時点でこの画集のロゴの形や  
位置が予想と違いましたことが発覚 画面上部が  
ガク空きになってしまったので、急遽キャラの位置  
を変更 シバを右上へ移動し、空いた位置にカバ  
ー裏にいたゾンゾンを加えました ここでいったん  
プリントアウトし、まじいところはないかチェッ  
クします

■24：各キャラクターに、それぞれふたつ作っ  
ておいたレイヤー(輪郭線と色)を結合 ちょっと  
とファイルサイズが軽くなったので全員を表  
示することができるよう

■25：もっと早くに気づけという感じが……  
まあ様子を合わせてくれたよかった

■26：チェックのためのプリントアウト キャラ  
クターの優先順位やハミ出しなど小さいミスが  
いっぱい

図24  
「表裏を合体」



図25「位置を変更」

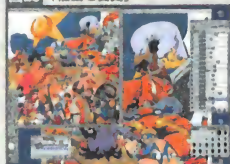


図26「最終チェック」



## 10 完成

杆糸曲折を経て完成！ お手伝いしてくれた  
SHOEIさん、大ちゃん、にしざわさんに感謝！ そ  
してこの画集を買ってくれたみんなにも感謝!!





## CAPCOM DESIGN-ROOM STAFF INTERVIEW



*Nishimura Kinu*

経歴	幼少時より絵を描くのが好きで、デザイン科のある高校に入学。美術短大在学中に弟の読んでいたゲームスト ﴿※1》でAKIMAN氏 ﴿※2》の描くイラストに感銘を受け、91年にカプコンに入社。デザイン部の立ち上げより参加する。今年11年目のベテラン。
担当したタイトル	「マッスルボマー」(ドット絵)／「バース」／「ストリートファイターⅡ」シリーズ(ダッシュ・ターボ・スバⅡX)／「ストリートファイターⅢ ニュージェネレーション」／「バードギア」／「サイバーボッツ」／「DSD@シャドーオーバースタラ」／「ガイアマスター」／「カブコン vs. SNK」ほか
心のゲーム	「ライブアライブ」、「キャプテン翼2」、「ソルスティス」(次点:「ダークキングダム」)
好きなキャラデザイナー	安田朗
好きなイラストレーター(複数)	前田青郁、ヒエロニムス・ボス、ハワード・パイル ほか多数
気になる漫画	「すてきな青春」(少年画報社)
捜索中の本	「イシ 二つの世界に生きたインディアンの物語」(岩波書店)
マイブーム	飯を作ること(もう去った)
ひと言	「しめきでがんばるよ」

[illegible]

SHOEI

*Spoci*

<b>仕事</b>	デザイン室の飼育係
<b>好きな食べ物</b>	リッツの粉、キャラメルコーンの豆
<b>好きな言葉</b>	OX、完全変形、テストストック
<b>ひと言</b>	楽しんでいただけましたか？[はい・いいえ] [はい]・保存用にもう1冊買いましょ！ [いいえ]・惜しい！ ハズレす もう1冊買いましょ！

**CRMK**

CRMK

仕事	イラストレーター
担当したタイトル	VSシリーズ
ひと言	最近、クロールが泳げるようになりました。みなさんもいろいろすると楽しいですよ。

## デザイン室全スタッフ









# レイゼンビー 譲二

Leizenvie Jyoji

略歴	学生時代のセガ好きが高じて、ゲーム制作者を目指してプログラムの専門学校に入学。同校を卒業後、なぜかドクター(※1)として急転のセガに入社する。同社を退社後、AKIMAN氏に誘われ、カプコンに転職する。
仕事	3DCGデザイナー(販促用人物キャラクターのモデリング、テクスチャー制作、ポーズング、ライティング、レンダリング、他社制作モデルの修正、ムービー用モデルの作成など)
担当したタイトル	「ポケットファイター」(シークレットファイルのカバー)／「バイオハザード2」(販促用3DCGの人物キャラクター担当。以下同じ)／「バイオハザード2 dualshock ver.」／「ディノクライシス」／「バイオハザード3 LAST ESCAPE」／「バイオハザード コード: ペロニカ」／「ディノクライシス2」／「バイオハザード ガンサバイバー2」／「バイオハザード0」
ひと言	カプコンにやってきてから4年になります。ほとんど会社に泊まっていたような気もしますが、よく覚えていません。

## >>>ペンネームの由来を教えてください。

Q: 007の2代目を勤めた「ジョージ・レイゼンビー」から取りました。ショーン・コネリーの後釜として酷評された境遇に、「バイオハザード2」担当という重圧につぶされそうだった心境が近かったのだ。

## >>>カプコンに入社したきっかけはなんですか?

Q: 実は学生時代は生粋のセガ好きで、マニアが高じてセガに入り4年ほどアーケードゲームを作っていたんです。当時はドクターだったんですが、「バーチャファイター」あたりからの3DCGへの移行に作り手として完全に醒めてしまい、セガを退社したんです。そのころ、ホームページで絵を公開していたら偶然AKIMANさんの目に留まって、それが縁でカプコンに誘われました。でも、てっきり2Dの絵を描かせてもらえると思っていたら、皮肉にも3DCGの担当になってしまっただけです。

## >>>カプコンとセガの違いは何でしょうか?

Q: セガの特徴は、1作品ごとの強烈な個性だと思えますね。逆に、カプコンのゲームは平均点が高い。誰がやっても、ある程度は満足できる完成度を誇っている。例えば「ストリートファイターII」シリーズはシステムが完成しているの、どのタイトルを買ってもバッチリ遊べる。その分、だんだん冒険しなくなって、個性は薄い印象がありますが……

## >>>それぞれのメーカーの、お気に入りのタイトルを挙げてください。

Q: 最近では仕事以外でやらないので、昔の作品になりますが……カプコンでいざばん好きなのは「戦場の狼」。ゲームセンターで遊ぶだけでは飽きたらず、PC-6001(※2)でプログラムを組んで作ってしまいました。当時のカプコンは、男しか出てこない硬派なゲームばかりでしたね。セガの作品なら、やはり70年代前半の世代(71年生まれ、29歳)にブームを巻き起こした体感ゲームでしょうか。「ハンゴオン」に始まって、「アウトラン」、「スペースハリアー」、「アフターバーナー」……思春期にこれを見て、別世界を体験しました。

## >>>ところで、なぜ3DCGの担当になったんですか?

Q: デザイン室での最初の仕事でCGソフトを使ったこと

が、決定的だったみたいです。「スターグラディエーター」でさんざん苦労したらしく、デザイン室では3DCGは敬遠されていたんですが、「バイオハザード」以来、3Dを描ける人間の需要は高まりました。逆に手描きの人間は充実していたので、私を3DCG専門にして新しい画風を開拓させる狙いだったみたいです。現在は見習い風がふたり、中堅がひとり、私をふくめて4人が3DCGを担当しています。

## >>>手描きのデザイナーとの、具体的な仕事の違いは?

Q: 企画まで関わる手描きに対し、3Dは開発部からのラフをCGでかっこよくするのが主な仕事ですね。「バイオハザード2」のレオンを例に取れば、開発部の手描きのラフを参考に、ゲームで銃を撃っているポリゴンデータに細かく手を加えてパブリシティーまで使える物に仕上げる感じです。これは個人的な考えですが、デザイン室の2Dの画風は日本のアニメやマンガの伝統をうまく消化したものの、3Dはその逆に、ハリウッド映画に代表されるリアルさを目指しています。

## >>>仕事をするうえで、くに気を付けていることは?

Q: どんな仕事でも手を抜かないことですね。例えば3週間の仕事を2週間で完成させても、残りの1週間で目一杯手を加える感じです。それぐらいの勢いがないと、強力な絵描きがそろっているデザイン室では生き残れない。デザイン室の作品のすごさは、セガ時代に見た「カプコンイラストレーションズ」(※3)で衝撃を受けてから。

## >>>やはりほかのデザイナーにライバル心はありますか?

Q: 野球選手のように、給与も年俸制ですからね。できない人は辞めていく……。厳しいけど、やはりはいあります。ただ、ある程度の年齢になると下を育てる役目も負うようになりますが、自分のテクニックを教える、今度は自分が追い落とされる恐怖感がつきまとう。現在は、その二律背反に苦しんでいます。

## >>>ライバルから刺激を受けたり、逆にアドバイスを与えたりしますか?

Q: 「バイオハザード2」で初めて人物をCGで描いたんですが、それは一から土台を作ったので、いわゆるカプコンの風味はないですね。それにデザイン室は手描きと3Dで作業が完全に分かれているので……。AKIMANさんとは

趣味が近いこともあって、よく絵の話はします。デザイン室の全員がそうだと思いますが、いつかAKIMANさんに「すごい!」と言わせてみたいですね。後輩へのアドバイスは、デッサンを守ることですね。耳が長い、鼻の比率が狂っているなど、パッと見ておかしいところは直しを指示します。

## >>>映画のようなリアルさを重視……ですね?

Q: 作業机の上に、参考になっている映画のパンフレットが山積みになってます。たまの休日は、映画やビデオばかり観てますね。個人的な体質で、臨場を見分ける力強いので、モノクロ映画が好きです。逆に色使いを考えるのは苦手なんですけど(笑)。ジャンルとしては、人気作よりはマニア御用達みたいなお作品が好きです。でも、いちばん好きなのは「座頭市」、「木枯らし紋次郎」などの古い日本映画。黒澤映画をモチーフにした「鬼武者」には関わる予定だったんですが、別の仕事で抜けてしまい残念でした。

## >>>映画界でお気に入りのスタッフは?

Q: 最近の監督ではポール・ヴァーホーベン(※4)。カメラマンでは、黒澤監督とコンビを組んでいた宮川一夫(※4)さんが大好きです。

## >>>映画の手法を、仕事に反映させていますか?

Q: 「バイオハザード」系の作品では「エイリアン」のライティングを参考にしたりして逆光を使っています。あとはデザイン室の伝統として、影の部分に青を使うのは密かによくやっています。演出以外の3DCGの技法は、専門の雑誌を買い込んで日夜研究しています。

## >>>これまでの作品でいちばんのお気に入り?

Q: 「ディノクライシス」のレジナは気に入ってますね。あと、この画集には入りませんが、「バイオ0」(※5)はいままでより技量が上がった作品なので気に入ってます。ほかには「バイオハザード2 dualshock ver.」のレオンなど。でも、自分の作品に満足したら成長が止まると思っているので、ベストな作品はつねにありません。

## >>>これからはどんな作品を手がけたいですか?

Q: 映画を通して心酔したマカロニ・ウエスタン(※5)や70年代の時代劇の面白さを、何らかの形で伝えていきたいですね。

※1【ドクター】ゲーム業界の専門用語。主に開発などに直し、ゲーム中のミス・バグなどを修正する。ドクトル(ドクター)の略。ドクトル(ドクター)の略。ドクトル(ドクター)の略。  
 ※2【PC-6001】NEC社製のパソコン。PC-9801の前身。当時はまだ価格が安いという評判で、ゲームやイラストなどにはよく使われていた。ドクトル(ドクター)の略。  
 ※3【カプコンイラストレーションズ】新井浩之氏が発行した、セガの作品やキャラクターをテーマにしたイラスト集。AKIMAN氏やレイゼンビー氏など、カプコンのデザイナーがイラストを描き、SENDAI(現在のカプコン)が発行している。本誌の表紙にも、このイラスト集のイラストが採用されている。  
 ※4【ポール・ヴァーホーベン】(宮川一夫) 1941年生まれ。映画監督・脚本家。代表作に「機甲警察メタルポリス」(1987)、「機甲警察メタルポリス2」(1988)、「機甲警察メタルポリス3」(1989)など。  
 ※5【マカロニウエスタン】イタリア製の西部劇映画。田中雄一の監督作品。代表作に「機甲警察メタルポリス」(1987)、「機甲警察メタルポリス2」(1988)、「機甲警察メタルポリス3」(1989)など。



## 前田 綱

Maeda Shima

仕事	絵描き
担当したタイトル	「ポケットファイター」 「トロロンにコブン」 ほかこれまでとしたもの
ひと言	はじめましてこんにちは。頑張りますので今後ともよろしくお願いします。



## コマキシンスケ

Komaki Shinsuke

仕事	イラストレーター
担当したタイトル	「トロロンにコブン」 (メカ・キャラクターデザイン(主にメカ)・メカイラスト) 「バイオハザード1、2」(モンスターイラスト) 「爆走戦記メタルウオーカー」 (GB・メイン、単体イラスト、メカデザイン) 「ロックマン(バトル&チェイス)」(単体イラスト) CFC(Vol.4、5、6の表紙イラスト) 現在「ロックマンエグゼ」担当
ひと言	「これだ!」と学生時代にカプコンデザイン室のイラストに魅せられ就職。そして先輩達のハイレベルな仕事に圧倒されながら日夜精進の生活を送っています。自分の絵がデザイン室の画集に載る日があると、これはかなりスゴくて、うれしく、ちょっとはすかしいコトです。



## うじ

Uji

仕事	イラストレーター兼雑用係?
担当したタイトル	「ロックマン1~6(PS)」 「ロックマンX5」(少々) 「ロックマン バトル&ファイターズ(NGP)」 その他いろいろ 現在「ロックマンエグゼ」担当
ひと言	ロックマンで育ち、ロックマンで入社、ロックマンで飯を喰っている男。果たしてその先に待つものは……!?



## &gt;&gt;&gt;ペンネームの由来を教えてください。

**イ**：本名の苗字です。前は池乃めだかを使ってたんですけど、恥ずかしいのでイケノだけにしました。元ネタは吉本新喜劇(※1)の芸人です。大阪では土日に放送していて、昔から見ていたので。

## &gt;&gt;&gt;宮本武蔵(※1)ではなく(笑)、カプコンに入社したきっかけは何ですか？

**イ**：最初から、ゲーム業界を目指してたわけじゃないんです。デザイン系の専門学校を卒業後、関西で就職を考えていたんですが、当時は何となく絵を描いてお金もらえたらいいなあぐらいしか考えてなくて、デザイン事務所も平行して探していました。カプコンは、たまたま最初に受けて運良く内定をもらったので、そのまま入社という感じです。

## &gt;&gt;&gt;有名なゲーム会社ということは、知っていたんですか？

**イ**：小学生のころ読んで「四の挽歌」なんか印象に残ってます。何かやたら硬派なやつって。いま思えば、ファミ通で何気に見て好きだったイラストはカプコンのモノばかりです。「戦場の狼2」、「ストリートファイター」「キャプテンコマンドー」とか。でも、就職するまで全然気づかなかったんですけど、実は上司が自分の母校の出身で、カプコンは縁が深かったことも知らなかったんです。

## &gt;&gt;&gt;すぐにデザイン室に配属されたんですか？

**イ**：本当は、ドッターとして開発に入る予定だったんですが、デザイン室に入るための試験を受けたらいろんなことが重なってその年は僕が合格しました、運が良かったと思ってます。

## &gt;&gt;&gt;デザイン室の人の入れ替わりは激しいんですか？

**イ**：どうでしょう、2001年の4月で8年目になりますが、上の代はほとんど変わってないです。むしろ下の代の方が、2、3年くらいの短い期間で辞めることがあります。1作品に1〜2年かけるゲーム開発と違って、1ヵ月から場合によっては4〜5日の製作期間しかないデザイン室は、結果が早く出る分、壁に当たる機会が多いんじゃないでしょうか。

## &gt;&gt;&gt;生き残ることが、評価につながる感じですね。

**イ**：まあ、デザイン室にも色々な役割が人それぞれにあるので、ニーズと自分の得意分野がハマれば重宝がられます。逆に使い勝手が悪ければ仕事が回ってこないで、周りが忙しいのに自分だけヒマだと精神的に辛いですよ。

ね。そういうなかで作業をしていると、自分と同じ格闘系やアクションのジャンルで絵描く人の動向は気になります。

## &gt;&gt;&gt;ちなみに、イケノさんのアピールポイントは？

**イ**：手が早そうに思われてるんですけど、実は遅いんです(笑)。実作業時間は短いんですけど、取りかかるまでがだらだらしてて、それをどう少なくするかが、今年の目標です。それを実現して、バッチリに空き時間ができたら、今度は色々なやり方を試して、一歩ずつでも自分の殻を破っていきたいですね。しかし8年目とは思えないこと言ってますね。

## &gt;&gt;&gt;色塗りの作業は得意ですか？ 苦手ですか？

**イ**：パソコンに大いに助けられています。デジタルなら納得がいくまで色の変更や補正ができますけど、アナログでも描けるようにしていきたい。最終的に頼れるのは自分の能力。そこはパソコンに頼りきっていて、弱いんです。

## &gt;&gt;&gt;デジタルは、絵描きのためにならない？

**イ**：それは使い方の問題です。デジタルは試行錯誤ができるので、勉強になると思います。でも、自分の場合は最後にどうにかなると思って、いい加減になってしまうことが多い。一発でいい作品を仕上げたら、ゴチャゴチャと修正はいらないと思うんですが、作業の効率を考えるとやり直しが効かないのが辛くて、安易にデジタルで済ましてしまいます。

## &gt;&gt;&gt;よく使う色やお気に入りの色はありますか？

**イ**：彩度の低いパステル。白が混じった、ほんやりした色が多いです。いつも全体的にまったりした絵になってしまいうので、気にしすぎて逆に彩度のキツイ絵になってしまったり……です。

## &gt;&gt;&gt;絵柄では、リアル路線の「鬼武者」と、かわいい感じの「スーパーバズルファイター」では、どちらが得意な路線ですか？

**イ**：どちらでもないです。本来のタッチは、マンガで例えると「ゴリラーマン」のハロルド作石さんのような感じ。というか、好きなかだけかも。でも、うちのゲームで使うには違和感があるので、アレンジしてます。よく上司から「お前の描くリュウはくさそう」と言われますが、ほめ言葉だと思ってます(笑)。

## &gt;&gt;&gt;「ストリートファイター」シリーズの仕事は、

やはりこれまでの作品のイラストを監修しますか？

**イ**：最初は、先輩が描いたタッチを踏襲しようとして、思う

ように手が動かずに中途半端になってました。最低限の決まりことを守れば、好きにやっているとわかるまでは辛かったです。当時は西村さんに厳しく教えていただきましたが、いまは自分の裁量でやらせてもらっています。西村さんは、AKIMANさんが築いてきたカプコンのキャラクター(世界最高水準)に誇りをもってそれに準ずるよう仕事しておられるので、あまりにしょぼい絵を描いたら、死刑宣告されます(笑)。

## &gt;&gt;&gt;イケノさんから見た、AKIMANさんのすごさとは何でしょう？

**イ**：物事を一から十まで念入りに考えて答えを出したうえで絵を描くところです。考えながら描くと筆の走りに迷いが出るんですが、AKIMANさんは分らないまま描くことをしない。ぜひ見習いたいです。そういうスゴイ人の流れを引き継いでトコで仕事してる以上、レベルの低いものは出したくないという意識があります。現実には厳しいですけど。

## &gt;&gt;&gt;なるほど、ところで絵は変わりますか？

ご自身では参考資料をどの程度活用されますか？

**イ**：資料を見ずに描くことが多くて……。描き始めの段階で焦話めずにどんどん描き進めていくので、中盤、終盤になって「バツとせんあ」と描き直すことが多い。ラフの時点で作品になるぐらいのデキに仕上げるためにも、資料を見たりやるだけの準備をして描いていないから、最後にツケが回ってくるんです。

## &gt;&gt;&gt;絵は変わりますが休日はどう過ごされますか？

**イ**：ほとんど会社に泊まってるんですが、平日や週末に、カボエラを習いに行ったりしてます。「ストリートファイター」のエレナを描くための資料を集めていたとき、ひよんなことで始めたんです。あとは、会社で漫画を読むくらいです。いまはハロルド作石が月刊少年マガジンで描いている、「BECK(※3)」がお気に入りです。

## &gt;&gt;&gt;これから仕事の目標や、抱負を聞かせてください。

**イ**：実は現在「カプコンVS.SNK2」とあと、あるポリゴン格闘ゲームを担当してまして、初めてテクスチャー(※4)触ったりして苦戦してます(笑)。2Dでイイ絵が描ければ3Dでもできるはずなので、3Dの仕事もどんどん覚えていきたいです。そこいらのちょっとした人達よりぜんぜんうまくなりますって思ってます。モデリングとか。



# イケノ

**略歴** カプコンの社員を数多く輩出するデザイン系の専門学校に、知らずに入社。就職時にそのままカプコンを受け、'93年に入社する。当時は開発にいたが、デザイン室の試験の合格と同時にデザイン室へ。今年8年目の実力派。

**仕事** イラスト描き

**担当したタイトル** 「鬼武者」/「ストリートファイターIII サードストライク」/「スーパーバズルファイターII X」/「バトルサーキット」

**ひと言** そろそろがんばり見せないといばい感じもひひしと感じている今日この頃なので、21世紀は趣味に走り過ぎず、絵の方をがんばろうと思います。

Ikeno



# YAMA

YAMA

**仕事** 2D・3Dイラストレーター

**担当したタイトル** 「カプコン vs. SNK (エンディング (一部))」「バイオハザード ガンサバイバー」(タイラント)「バイオハザード コードベロニカ完全版」(ウェスカ)

**ひと言** 1977年1月24日生まれ。遊び道具を作る仕事なので、つねに「本気で遊べる大人」であるよう心がけてます



# にしざわあきこ

Nishizawa Akiko

**仕事** イラストレーター

**担当したタイトル** 「ねっとdeデニス」

**ひと言** こんにちわ 新人です。動物占いはチーターです。仕事場での私の存在はかなり浮いてるみたいですが、絵も浮いています。お目見苦しいものをお見せしてスイマセン。とりあえず、精進します。



# かずま

Kazuma

**仕事** Gデザイナー、各ゲームのマニュアルデザイン、たまにリアルイラスト描き。

**担当したタイトル** 「バイオハザード」のリアルイラスト、ほかいろいろ

**ひと言** 手の器用さはハムスター程度を自負。それが器用なのかな不器用なのかわからないところがミソ。たまに絵の仕事をするとうるさく。





# えだやん

Edayan

**略歴** 小学生の頃より漫画家を目指し、デザイン系の専門学校に入学。勉強中に話作りが苦手なことに気づくも、たまたま応募したゲームの「ヴァンパイアハンター」イラストコンテストに入選。カプコンに誘われ、入社する。

**仕事** イラストレーター

**担当したタイトル** 『ストリートファイターZERO』シリーズ、『ウォーザード』、『私立ジャスティス学園』シリーズほか

**ひと言** 今後ともがんばりますのでよろしくお願ひします。

## ペンネームの由来を教えてください

Q: 実は、兄の子供の頃のあだ名だったんです。雑誌に投稿始める際にひらがなで読みやすいし、当時、漢字のペンネームが流行っていたから、逆にインパクトがあるかなと思って決めました。

## そういえば、カプコン入社のきっかけ、ゲームストの投稿なんですか?

Q: はい。力試しで応募した「ヴァンパイアハンター」のイラストコンテストで幸運にも賞をもらい、それを機にカプコンに誘われました。当時は漫画家になりたいと専門学校に通ってんですが、話を作るのが苦手で……。進路に悩んでいた時期だったので、すごくいいタイミングでした。

## それは、いつ頃の話ですか?

Q: コンテストが確か95年の5月で、7月には入社しました。一応、履歴書も書いて入社試験も受けたんですが、人見知りするし、よく面接で落とされなかったなあと思います。

## すぐにデザイン室に配属されたんですか?

Q: はい。当時はまだ10人くらいでしたが、すごく密度が濃かったですね。その頃はよく時間があるときに先輩達の描いた原画を見たり、絵の話を聞かせてもらって、結構影響を受けました。

## 逆に、えだやんさんがデザイン室に与えた影響は?

Q: うーん、とくにないと思いますけど……。後輩への指導とかもホントに苦手で……。感覚で絵を描いているので、順序立てて教えられる人です。

## ところで、ゲームストに投稿ということは、アーケードゲームが好きなんですか?

Q: 学生の頃は、よくゲームセンターに通ってました。格闘ゲームは好きだけど、下手だから対戦とかはあまりやりませんでしたね。あとは友達とシューティング好きだったので、それに影響されてよく遊んでました。

## コンシューマはどうですか?

Q: 昔はすごく遊んでましたね、それこそ徹夜するくらい。最近では、仕事で担当する作品を会社でチェックがてらにするか、たまに友達から借りてするくらいかな?

## 休日はやっぱりゲーム三昧ですか?

Q: いえ。寝る、起きて食事、寝る……と、完全に休息に充てることが多いです。あとはテレビを見たり、音楽を聴いたり。遊びに出てるときはたまにゲームセンターに行ってみたりしますが、できるゲームがないのであまりやりませんね。

## 専門分野(笑)の漫画はどうですか?

Q: 最初は定番の「ドラえもん」に始めて、現在は「ARMS」や「まだに「ガイバー」を読んでいます。毎回いいところで終わるので、続きが気になって(笑)。あと、桜玉吉さんや「ぶりん帝国」とか。ほかにも、漫画家を目指していた頃、スタイリッシュな絵柄に惹かれて、田島昭宇さんとか奥瀬サキさん(※1)の作品をよく読んでました。

## 自分の絵柄に近いマンガは、どういう作品ですか?

Q: 会社に入るまでは、いまと違ってもうちょっとリアル寄りの絵だったんですよ。近いうて訳ではないんですけど「スプリガン」とかに憧れて、でも、入社後にいきなり担当したのが「ストリートファイターZERO」で、昔は髪の毛を1本1本を線で描いていたのが、ギザギザで描かなければいけなくて、最初はやっぱり抵抗がありましたね(笑)。

## 「ストII」のシリーズは、やっぱりこれまでの作品のデザインを意識しますか?

Q: それは当然ですよ。西村さんやイケノさんに、アドバイスを聞いたこともありました。最近では、わりと自分の絵で描いてますが、どうしても借り物感覚はぬぐえない。自分の作品と呼べそうなのは「ジャスティス学園」シリーズだけです。

## 「ジャスティス学園」シリーズでは、どの辺りを担当したんですか?

Q: 1作目の「私立ジャスティス学園」は、キャラクターの大まかなデザインが決定してから担当しました。色々な人が描いた原案を統一するのが主な作業でした。最新作の「燃えろ! ジャスティス学園」は、開発段階から全キャラクターに関わりました。といっても、1作目でイメージはある程度固まっていたので、新キャラみたいにほかの方の意見を取り入れて一から作り上げたものもあれば、リファインしただけのものもあります。

## 新キャラクターのデザインは、主にえだやんさんのアイデアですか?

Q: 開発部との共同作業です。たとえ面白い意見があっても、企画に合わないとか仕方がないので、「ゆりか」なんかは成功した例だとは思いますが、正直、パイオリンは面倒なのであまり描きたくなかった、実際にパイオリンを持っている絵はほとんどない(笑)。

## そういうときに、参考資料は頼りにする方ですか?

Q: あまり見ない方ですね。動物や自動車などはやっぱり難しいから見ますけど、普段は自分のイメージを優先させます。「ジャスティス」シリーズの制服は想像の産物なので、絵を描いたりコスプレをする人は大変かもしれません。

## ちなみに、いままでいちばん大変だった仕事は「燃えろ! ジャスティス学園」ですか?

Q: あれは体力的に大変でしたけど、精神的にいちばんキツかったのは「ウォーザード」ですね。販促用に主人公4人のイラストを描いたんですけど、1回ボツを喰らって修正していたらべ切間際になってしまって。何とか色塗りまではこぎつけていたんですが、ちょうどタバサの広がったマントの部分で、色ムラが気になり始めて……。当時はまだコンピューターではなく筆塗りの時代で、細かい作業を一睡もせずに朝の4時、5時までしていたら、イラついて思わず筆を折かけけるくらい精神的にテンパってしまいました。

## お疲れさまです(笑)。ところで、絵における得意分野は、やっぱり色塗りですか?

Q: うーん……。自分なりにこだわってはいますけど、得意と言える程ではないです。色の傾向としては、あまり鮮やかな原色は使わず、くすんだ色をよく使いますね。色塗り作業はMACがメインですけど、タブレット(※2)が使えないので線画はエンピツで描いてます。

## これから仕事の目標や、抱負を聞かせてください。

Q: 本当の意味でのプロになりたいです。いまはまだ、自分の意識に甘えがあると思うので、期限内に高いクオリティを誇る作品を作れるようにしたいです。ユーザーの方には、「これからもゲームを買ってください」と。売れないと、何もできませんので(笑)。

※1【奥瀬サキ】スタイリッシュかつ繊細な絵柄で、独自の怪奇譚の物語を描く人気漫画家。代表作に『紙棺宮子』『失くした人』などがある。自らが読んでいる1冊は、『そのうたは野鳥を誘う』(集英社)がある。  
 ※2【タブレット】キーボードマウスと同じ、パソコンの入力機器のひとつ。線を描くとき、まぶたの隅までつけることが可能。グラフィックやイラストレーターなどに活用される。最近では「絵を描く板」(エスケイ)などが出てくる。



M•ru

**仕事** Gデザイナー(コンシューマゲーム取説の編集、およびレイアウト。その他、印刷関係全般)

**担当したタイトル** ほぼ全てのコンシューマゲーム(取説なので……)。

**ひと言** デザイン室に入るまでは開発でドット打ってました。ファミコンの「ス○○」(※1)「ホーム」(※2)とか「ストリート○ー2010」(※3)とか……みんな知らんぞうなあ。



もじゃー

**仕事** Gデザイナー

**担当したタイトル** パッケージや取説全般のデザイン。ごくまれに絵の仕事も。大昔にはゲームのドット絵もやってたらしい。

**ひと言** 絵描きでもないのに商業に載せてもらえるとは、でもまあ、こんな仕事の人もいるってことさー。



迫水 新一郎

Sakomizu Shinichirou

**仕事** アーケードのチラシ屋さん。関わったタイトルはまだ、50くらい。

**ひと言** うかつ系のうかつ系派「大丈夫だよ、怒ってないからさ、こんな顔なんだよ、デフォルトが」。好きな言葉は「忍耐」で得意技は「我慢」。







# STAFF

発行 株式会社カプコン  
〒540-0037 大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3

[illegible]



**CAPCOM** カプコンデザインワークス **designWORKS**





エルドラドゲート第1巻～第5巻  
公式ガイドブック  
本体価格1300円+税



バトルネットワークロックマンエグゼ  
公式ガイドブック  
本体価格1200円+税

鬼武者 解体真書 .....	1300円
バイオハザード コード:ベロニカ 完全版 解体真書 .....	1300円
バイオハザード3 LAST ESCAPE 公式ガイドブック 完全征服編 .....	1300円
バイオハザード3 LAST ESCAPE 公式ガイドブック 脱出遂行編 .....	1100円
バイオハザード2 デュアルショックVer. 公式ガイドブック for ARRANGE GAME .....	1200円
バイオハザード2 公式ガイドブック .....	1300円
バイオハザード ディレクターズカット 公式パーフェクトガイド .....	1200円
サターン版バイオハザード オフィシャルガイド .....	1200円
ディノ クライシス 公式ガイドブック .....	1200円
ディノクライシス2 公式スターターブック .....	800円
私立ジャスティス学園 公式ガイドブック .....	1300円
私立ジャスティス学園 熱血青春日記2 公式ガイドブック .....	1400円
ポケットファイター 公式ガイドブック .....	1200円
ヴァンパイアセイヴァー 公式ガイドブック .....	1400円
マーヴル・スーパーヒーローズ 公式ガイドブック .....	1100円
エックス・メンvsストリートファイター 公式ガイドブック .....	1250円
マーヴル・スーパーヒーローズvsストリートファイター 公式ガイドブック .....	1000円
マーヴルvs.カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ 公式ガイドブック .....	1300円
マーヴルvs.カプコン2 ニューエイジオブヒーローズ 公式ガイドブック .....	950円
ストリートファイターコレクション 公式ガイドブック THE ULTIMATE ARTS .....	1100円
ストリートファイターZERO3公式ガイドブック CHALLENGER'S EDITION .....	800円
ストリートファイターZERO3公式ガイドブック MASTER'S EDITION .....	1300円
ストリートファイターIII サードストライク ファイト フォーザ フューチャー 公式ガイドブック .....	1400円
CAPCOM VS. SNK ミレニアムファイト2000 公式キャラクターブック .....	800円
ブレス オブ ファイアⅢ 公式設定資料集 .....	900円
ブレス オブ ファイアⅢ 公式ガイドブック .....	1200円
ブレス オブ ファイアⅣ ～うつろわざるもの～ 公式ガイドブック 導之書 .....	900円
ブレス オブ ファイアⅣ ～うつろわざるもの～ 公式ガイドブック 悟之書 .....	1300円
ブレス オブ ファイアⅣ ～うつろわざるもの～ 公式設定資料集 .....	1400円
ロックマン1・2・3 公式ガイドブック .....	1100円
ロックマン4・5・6 公式ガイドブック .....	1200円
ロックマンDASH 公式ディグアウターズマニュアル .....	1100円
ロックマンX4 公式イレギュラーハンターズマニュアル .....	780円
QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡 公式ガイドブック .....	1000円
パワーストーン公式ガイドブック .....	1100円

\*記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。





ISBN4-7577-0412-7

C0076 ¥2500E



9784757704121

エンターブレイン

定価 本体2500円+税



1920076025006





**CAPCOM** カプコンデザインワークス **designWORKS**